ISSN PRINT 1824-1301
ISSN ONLINE 3103-5876

23 (43) 2026



Progetto Grafico
International Journal of Communication Design

BACK THEN IS BACK NOW

DESIGN HISTORY AND EDUCATION IN THE AGE OF AI

AIAP EDIZIONI

ISSN PRINT **1824-1301**
ISSN ONLINE **3103-5876**

23 **(43)** *2026*

BACK THEN IS BACK NOW
DESIGN HISTORY AND EDUCATION IN THE AGE OF AI

AIAP EDIZIONI

Progetto Grafico

N. 43, V. 23, Novembre • November 2026
International Journal
of Communication Design

Semestrale pubblicato da AIAP,
Associazione italiana design
della comunicazione visiva
Half-yearly published by AIAP,
the Italian Association of Visual
Communication Design

› pgjournal.aiap.it

ISSN print: 1824-1301
ISSN online: 3103-5876

Registrazione del Tribunale di Milano
n. 709 del 19/10/1991. Periodico
depositato presso il Registro Pubblico
Generale delle Opere Protette.
Milan Court Registration No. 709 of
October 19, 1991. Periodical filed with the
General Public Register of Protected Works.

Progetto Grafico adotta il sistema
di revisione del double-blind peer review.
Progetto Grafico adopts a double-blind peer
review system.

INDICIZZAZIONE
INDEXING
Progetto Grafico è stata inclusa nella
lista ANVUR delle riviste di classe A
per l'area 08 e i settori 08/C1, 08/D1,
08/E1, 08/F1.
Progetto Grafico has been included in the
Italian ANVUR list of Class A Journals
for area 08 and sectors 08/C1, 08/D1,
08/E1, 08/F1.

EDITORE
PUBLISHER
AIAP
Associazione italiana design
della comunicazione visiva
via Amilcare Ponchielli, 3
20129 Milano
+39 02 29520590
› aiap@aiap.it
› www.aiap.it

AIAP

CONSIGLIO DIRETTIVO AIAP 2025–2028
AIAP BOARD 2025–2028

PRESIDENTE
PRESIDENT
Francesco E. Guida

VICE PRESIDENTE
VICE PRESIDENT
Fabiana Ielacqua

SEGRETARIA GENERALE
GENERAL SECRETARY
Ilaria Montanari

CONSIGLIERI
BOARD MEMBERS
Isabella Battilani
Gaetano Grizzanti
Maria Loreta Pagnani
Marco Goran Romano

COLLEGIO DEI PROBIVIRI
PANEL OF ARBITRATORS
Laura Bortoloni *Presidente President*
Simonetta Scala *Segretaria Secretary*
Stefano Tonti *Past President*
Giangiorgio Fuga
Claudio Madella

TESORIERE
TREASURER
Michele Salmi

REVISORE DEI CONTI
AUDITOR
Dario Carta

SEGRETERIA E AMMINISTRAZIONE
SECRETARIAT AND ADMINISTRATION
Elena Panzeri

PAST PRESIDENT
PAST PRESIDENT
Marco Tortoioli Ricci

CENTRO DI DOCUMENTAZIONE SUL PROGETTO GRAFICO DI AIAP
AIAP GRAPHIC DESIGN DOCUMENTATION CENTRE
› www.aiap.it/cdpg/

RESPONSABILE ARCHIVIO, RICERCHE E BIBLIOTECA
ARCHIVE, RESEARCH AND LIBRARY MANAGER

Lorenzo Grazzani
› biblioteca@aiap.it

DIRETTORE SCIENTIFICO & RESPONSABILE
SCIENTIFIC & MANAGING DIRECTOR
Carlo Martino *Sapienza Università di Roma*

DIRETTORI DEL COMITATO EDITORIALE
EDITORS-IN-CHIEF
Alessio Caccamo *Sapienza Università di Roma*
Vincenzo Maselli *Sapienza Università di Roma*

COMITATO SCIENTIFICO INTERNAZIONALE
INTERNATIONAL SCIENTIFIC COMMITTEE
José Manuel Allard *Pontificia Universidad Católica de Chile*
Ali Abu Ghanimeh *The University of Jordan (Giordania)*
Andreu Balius *EINA, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona*
Helena Barbosa *Universidade de Aveiro*
Letizia Bollini *Libera Università di Bolzano*
Mauro Bubbico *Abadir Accademia di Design e Comunicazione Visiva*
Valeria Bucchetti *Politecnico di Milano*
Fiorella Bulegato *Università Iuav di Venezia*
Francesca Cozzolino *École nationale supérieure des Arts Décoratifs (EnsAD) (Francia)*
Paolo Ciuccarelli *Northeastern University*
Vincenzo Cristallo *Politecnico di Bari*
Federica Dal Falco *Sapienza Università di Roma*
Sebastian Della Giustina *Universidad Blas Pascal (Argentina)*
Davide Fornari *ECAL/Haute école d'art et de design de Lausanne*
Rossana Gaddi *Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara*
Stuart Medley *Edith Cowan University*
Francesco Monterosso *Università degli Studi di Palermo*
Matteo Moretti *Università degli Studi di Sassari*
Luciano Perondi *Università Iuav di Venezia*
Daniela Piscitelli *Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"*
Emanuele Quinz *Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis*
Chiara Lorenza Remondino *Politecnico di Torino*
Elisabeth Resnick *Massachusetts College of Art and Design*
Fiona Ross *University of Reading*
Dario Russo *Università degli Studi di Palermo*
Gianni Sinni *Università Iuav di Venezia*
Michael Stoll *Technische Hochschule Augsburg*
Davide Turrini *Università degli Studi di Firenze*
Carlo Vinti *Università degli Studi di Camerino*

COMITATO EDITORIALE INTERNAZIONALE
INTERNATIONAL EDITORIAL BOARD
Roberta Angari *Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"*
Carlotta Belluzzi Mus *Sapienza Università di Roma*
Laura Bortoloni *Università degli Studi di Ferrara*
Josefina Bravo *University of Reading*
Fabiana Candida *Sapienza Università di Roma*
Dario Carta *CFP Bauer Milano*
Francesca Casnati *Politecnico di Milano*
Leonardo Gómez Haro *Universidad Politécnica de Valencia*
Pilar Molina *Pontificia Universidad Católica de Chile*
María Griñán Montealegre *Universidad de Murcia*
Cristina Marino *Università degli Studi di Parma*
Fabiana Marotta *Università degli Studi di Napoli "Federico II"*
Chris Nuss *University of Birmingham*
Giulia Panadisi *Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara*
Dario Rodighiero *Universiteit Groningen*
Francesca Scalisi *Università degli Studi di Palermo*
Alessandro Spennato *Università degli Studi di Firenze*
Anna Turco *Sapienza Università di Roma*
Annapaola Vacanti *Università Iuav di Venezia*

MAIL DI CONTATTO & SOCIAL MEDIA
CONTACT MAILS & SOCIAL MEDIA
Director › director.pgjournal@aiap.it
Editorial › editors.pgjournal@aiap.it
Instragram @progetto_grafico_journal
LinkedIn @Progetto Grafico Journal

PROGETTO GRAFICO EDITORIALE
EDITORIAL DESIGN
Anna Turco

IMPAGINAZIONE
EDITING
Claudia Cecchi

COPERTINA
COVER
Si ringrazia Paolo Sala, vincitore della call for cover, per aver progettato e donato gratuitamente la copertina del numero 43 di Progetto Grafico.
We thank Paolo Sala, winner of the call for cover, for designing and generously donating the coverof issue 43 of Progetto Grafico.

CARATTERI TIPOGRAFICI
TYPEFASE
Calvino by Andrea Tartarelli · *Zetafonts*
Atrament by Tomáš Brousil · *Suitcase Type Foundry*

PER LE ATTIVITÀ SVOLTE NEL 2026 RELATIVE AL DOUBLE-BLIND PEER REVIEW PROCESS, SI RINGRAZIANO I SEGUENTI REVISORI

AS CONCERN THE DOUBLE-BLIND PEER REVIEW PROCESS DONE IN 2026 WE WOULD THANKS THE FOLLOWING REFEREES

Letizia Bollini *Libera Università di Bolzano-Bozen*
Francesco Burlando *Università degli Studi di Genova*
Alessandro Colizzi *Politecnico di Milano*
Ida Cortoni *Sapienza Università di Roma*
Pietro Costa *Università Iuav di Venezia*
Raissa D'Uffizi *Sapienza Università di Roma*
Veronica Dal Buono *Università degli Studi di Ferrara*
Sergio Degiacomi Garbero *Politecnico di Torino*
Fernando Fraenza *Universidad Blas Pascal Córdoba (Argentina)*
Rossana Gaddi *Università degli Studi "Gabriele d'Annunzio" di Chieti-Pescara*
Clorinda Sissi Galasso *Politecnico di Milano*
Raffaella Massacesi *Università degli Studi "Gabriele d'Annunzio" di Chieti-Pescara*
Annunziato Mazzaferro *École nationale supérieure d'art et de design de Nancy (Francia)*
Pietro Nunziante *Università degli Studi di Napoli Federico II*
Jonathan Pierini *Università degli Studi di Urbino Carlo Bo*
Dina Riccò *Politecnico di Milano*
Paolo Tamborrini *Università degli studi di Parma*

DIRITTI

COPYRIGHTS

La rivista è pubblicata in open access. Tutto il materiale scritto dai collaboratori è disponibile sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-NonCommerciale - Condividi allo stesso modo 4.0. Significa che può essere riprodotto a patto di citare Progetto Grafico, di non usarlo per fini commerciali e di condividerlo con la stessa licenza.
This is an open access publication. All material written by the contributors is available under Creative Commons license Attribution-NonCommercial- Share Alike 4.0 International. It can be reproduced as long as you mention Progetto grafico, do not use it for commercial purposes and share it with the same license.

OPEN ACCESS

Le immagini utilizzate in Progetto Grafico rispondono alla pratica del fair use (Copyright Act 17 U.S.C. 107) recepita per l'Italia dall'articolo 70 della Legge sul Diritto d'autore che ne consente l'uso a fini di critica, insegnamento e ricerca scientifica a scopi non commerciali.
The images used in Progetto Grafico comply with fair use practices (Copyright Act 17 U.S.C. 107), implemented in Italy by Article 70 of the Copyright Law, which allows their use for criticism, teaching, and scientific research for non-commercial purposes.

RINGRAZIAMENTI

AKNOWLEDGEMENTS

Progetto Grafico ringrazia Zetafonts per aver gentilmente concesso l'uso gratuito di uno dei suoi caratteri tipografici per la realizzazione di questa rivista. *Progetto Grafico thanks Zetafonts for kindly providing the complimentary use of one Calvino typefaces for this journal.*

ZETAFONTS™

Editoriale
Editorial

LA STORIA COME CONDIZIONE NECESSARIA DELLA CONOSCENZA
EDITORIALE PGJ43
di **Carlo Martino**

HISTORY AS A NECESSARY CONDITION FOR KNOWLEDGE
PGJ43 EDITORIAL
12 — 43

Inquadrare
Frame

DESIGN REMAINS A CULTURAL PRACTICE
PERCHÉ PERCEZIONE, GIUDIZIO E RESPONSABILITÀ DEVONO RIMANERE ANALOGICI NELL'ERA DELL'IA
di **Michael Stoll**

DESIGN REMAINS A CULTURAL PRACTICE
WHY PERCEPTION, JUDGMENT, AND RESPONSIBILITY MUST REMAIN ANALOG IN THE AGE OF AI
44 — 71

Ricercare
Research

L'IA COME STRUMENTO NELL'EDUCAZIONE AL DESIGN
UNA REVISIONE SISTEMATICA
di **Verónica Silva, Hande Ayanoğlu & Rodrigo Hernández-Ramírez**

AI AS A TOOL IN DESIGN EDUCATION
A SYSTEMATIC REVIEW
72 — 97

IL DESIGN DELLA COMUNICAZIONE NELLE CULTURE DELL'AI
UNA MAPPA RELAZIONALE PER UN CAMBIO DI PARADIGMA
di **Marco Quaggiotto, Elena Caratti, Francesco E. Guida, Umberto Tolino & Valeria Bucchetti**

COMMUNICATION DESIGN IN THE AGE OF AI
A RELATIONAL MAP FOR A PARADIGM SHIFT
98 — 123

ARCHEOLOGIE DEL FUTURO
UNA RIFLESSIONE CONTROFATTUALE SULL'INSEGNAMENTO DEL VISUAL COMMUNICATION DESIGN NELL'ERA DELL'AI
di **Vincenzo Maselli**

ARCHEOLOGIES OF THE FUTURE
A COUNTERFACTUAL REFLECTION ON VISUAL COMMUNICATION DESIGN EDUCATION IN THE AI ERA
124 — 145

REIMPARARE A VEDERE
LA PEDAGOGIA DI BASE DEL VISUAL DESIGN NELL'ETÀ DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE
di **Giulia Ciliberto**

RELEARNING TO SEE
BASIC DESIGN PEDAGOGY IN THE AGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE
146 — 165

BACK THEN IS BACK NOW

Ricercare
Research

DESIGN PER LA RICERCA IN ARCHIVIO
STRUMENTI PER LA FORMAZIONE CONTINUA DEL PROGETTISTA NEGLI ARCHIVI D'IMPRESA

di **Flavia Softa & Massimiliano Dibitonto**

DESIGN FOR ARCHIVAL RESEARCH
TOOLS FOR THE CONTINUING EDUCATION OF DESIGNERS IN CORPORATE ARCHIVES

166 — 189

DAL PIXEL AL PROMPT
SUSAN KARE E IL DESIGN COME MEDIAZIONE NELLE SOGLIE TECNOLOGICHE

di **Dario Russo & Samuele Morvillo**

FROM PIXEL TO PROMPT
SUSAN KARE AND DESIGN AS MEDIATION AT TECHNOLOGICAL THRESHOLDS

190 — 211

PERDERSI SENZA SMARRIMENTO
DESIGN COME PRATICA DI CONGIUNZIONE DENTRO E FUORI I MONDI ARTIFICIALI

di **Michela Mattei**

GETTING LOST WITHOUT LOSING THE WAY
DESIGN AS A PRACTICE OF CONJUNCTION INSIDE AND OUTSIDE ARTIFICIAL WORLDS

212 — 235

ANALIZZARE L'ARCHIVIO GRAFICO CON L'AI
POSTER READING ROOM, UN PROTOTIPO PER LA DESCRIZIONE E L'ESPLORAZIONE CRITICA

di **Ludovica Polo**

ANALYSING GRAPHIC ARCHIVES WITH AI
POSTER READING ROOM, A PROTOTYPE FOR THE DESCRIPTION AND CRITICAL EXPLORATION OF A CORPUS OF POSTERS

236 — 265

ANEMOIA: MEMORIE DEL FUTURO
TEMPORALITÀ SINTETICHE E CULTURA VISUALE GENERATIVA

di **Michela Musto**

ANEMOIA: MEMORY OF UNLIVED FUTURES
SYNTHETIC TEMPORALITIES AND GENERATIVE VISUAL CULTURE

266 — 285

IL PROCESSO INVERSO
CONOSCENZA INCARNATA, ESTETICA ALGORITMICA E FORMAZIONE CRITICA NEL DESIGN DELL'ERA DELL'IA

di **Jacopo Battisti, Filippo Maria Disperati & Maria Antonia Salomè**

THE INVERSE PROCESS
EMBODIED KNOWLEDGE, ALGORITHMIC AESTHETICS AND CRITICAL DESIGN EDUCATION IN THE AGE OF AI

286 — 311

Visualizzare
Visualize

PROGETTARE SENZA MANI — *312 – 325*
RICOSTRUIRE UN'APPLICAZIONE WEB CON L'IA

DESIGN WITHOUT HANDS
REBUILDING A WEB APPLICATION WITH AI

di **Dario Rodighiero**

Scoprire
Discover

QUALCOSA È ANDATO STORTO — *326 – 330*
COME I SOCIAL NETWORK E L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE
CI HANNO RUBATO IL FUTURO

di **Riccardo Luna**
recensione di **Annapaola Vacanti**

LA DIFFERENZA FONDAMENTALE — *331 – 335*
ARTIFICIAL AGENCY: UNA NUOVA FILOSOFIA
DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

di **Luciano Floridi**
recensione di **Mirko Bonfiglio**

Divagare
Wander

ORALITÀ E ALGORITMO — *336 – 357*
GENEALOGIA DELLE INTERFACCE
COME SCRITTURE COMPUTAZIONALI

ORALITY AND THE ALGORITHM
A GENEALOGY OF INTERFACES
AS FORMS OF COMPUTATIONAL WRITING

di **Lorenzo Esposito & Fabiana Marotta**

LA REGOLA PRIMA DELLA FORMA — *358 – 383*
ALFABETI ILLEGGIBILI
E DIDATTICA DEL TYPE DESIGN

RULES FIRST, FORMS LATER
UNREADABLE ALPHABETS
AND TYPE DESIGN EDUCATION

di **Paola Antimina Tuccillo**

BACK THEN IS BACK NOW

Copertina
Cover

COVER N.43

384 — 385

di **Paolo Sala**

COVER PROPOSALS

386 — 391

di **Claudio Antonelli Perino & Martina Colucci, Payam Ataeefar; Salvatore Bellucci, Silvia Bertolazzi, Nehira Boursier Niutta, Andrea Busi, Cabaret Typographie, Alessandra Caparotta, Norma Carbone, Laura Doro, Emanuele Fabrizioli, Francesca Filippi, Matteo Giacomelli, Martina Giustolisi, Sandra Iacone, Roberto Inargiola, Giuseppe Laselva, Elisa Leotti, Matteo Maccio, Chiara Mancina, Milena Micale, Valerio Moretti, Mauro Morgana, Fabricio Olivieri, Pino Pipoli, Domenico Pulce, Marzia Ricci, Silvia Riccò, Samuel David Silva Batista, Lucrezia Stella, Marco Tosi, Damiano Viscardi, Ekin Yay.**

LA REGOLA PRIMA DELLA FORMA

ALFABETI ILLEGGIBILI E DIDATTICA DEL TYPE DESIGN

336 – 383

Paola Antimina Tuccillo
0009-0003-4936-3419
Accademia di Belle Arti di Napoli • Università degli Studi della Campania "L. Vanvitelli"
paola.tuccillo@abana.it • paolaantimina.tuccillo@unicampania.it

Type Design •Lettering • Alfabeti Astratti
Didattica del Design • Sistemi Generativi

10.82068/pgjournal.2026.23.43.17

Una pratica ricorrente nella cultura visiva è la costruzione di alfabeti illeggibili.
Questi alfabeti sono sistemi grafici non immediatamente decifrabili.
Non si tratta di una deviazione rispetto alla scrittura funzionale ma di un esercizio progettuale capace di rendere osservabili aspetti normalmente invisibili del progetto tipografico. Sottraendo ai segni la funzione di decodifica convenzionale l'attenzione si sposta sulle strutture che ne regolano il funzionamento: principi generativi, relazioni formali, organizzazione dello spazio, costruzione del codice.
Nella prospettiva didattica proposta, la progettazione di alfabeti illeggibili viene considerata uno strumento pedagogico capace di sospendere automatismi percettivi consolidati e costringere lo studente a confrontarsi con la scrittura come sistema.
Il contributo presenta alcuni casi studio che evidenziano processi di applicazione, sperimentazione e sviluppo del metodo.

Un paradosso apparente

Nei corsi di type design accade spesso qualcosa di apparentemente contraddittorio: agli studenti viene chiesto di progettare alfabeti sconosciuti, astratti o volutamente illeggibili.
A uno sguardo esterno potrebbe sembrare un paradosso, perché studiare il disegno delle lettere costruendo sistemi che non possono essere letti? Gran parte del lavoro del type designer consiste nel governare relazioni formali che il lettore abituale non percepisce consciamente (Unger, 2007).
Il riconoscimento automatico del segno alfabetico, che è la condizione della lettura fluente, è al contempo un ostacolo alla sua osservazione analitica: chi legge con fluidità non vede la lettera, vede il significato e questa trasparenza rende invisibile la struttura che la produce. L'astrazione interrompe questo meccanismo: quando una lettera perde la sua riconoscibilità immediata, smette di essere un'unita minima del sistema di scrittura e torna a essere un segno da osservare.

Uno dei problemi centrali nell'insegnamento del lettering e del type design consiste infatti nella difficoltà di osservare criticamente forme che risultano estremamente familiari. Le lettere dell'alfabeto vengono riconosciute con tale immediatezza da rendere spesso invisibile la loro costruzione. In questo contesto, la progettazione di alfabeti illeggibili può essere interpretata non come un esercizio di fantasia o una deviazione dalla pratica tipografica tradizionale, ma come uno strumento capace di interrompere automatismi percettivi consolidati.
Sottraendo il supporto delle convenzioni esistenti, l'attenzione viene spostata dalla lettera conosciuta alle relazioni che rendono possibile qualsiasi sistema di scrittura.

Sono diversi gli esempi di sistemi grafici privi di una decodifica immediata studiati e realizzati nel corso della storia. Sono nati in contesti molto diversi tra loro, filosofici, artistici, letterari e progettuali e con significati, funzioni e obiettivi differenti. In particolare tra Seicento e Settecento, diversi studiosi cercarono soluzioni grafiche per la realizzazione di una lingua universale (Kircher, 1663; Dalgarno, 1661; Wilkins, 1668; Leibniz, 1666), per rispondere alla progressiva frammentazione linguistica europea e alla necessità di costruire strumenti più efficienti per la trasmissione della conoscenza (Eco, 1993).

Kircher, nella *Polygraphia nova et universalis* (1663), non costruisce una lingua nuova ma un sistema di corrispondenze tra lingue diverse, un progetto che implica necessariamente una riflessione sulla forma dei segni e sui principi che ne regolano l'organizzazione.

Wilkins, nell'*Essay towards a Real Character and a Philosophical Language* (1668), costruisce un sistema in cui ogni segno non rappresenta un suono ma un concetto, e la sua forma visiva riflette le relazioni tra le cose che designa: più due concetti sono vicini, più i loro segni si assomigliano.
È un progetto enciclopedico e grafico insieme.

Dalgarno, nell'*Ars Signorum* (1661), parte dalla classificazione logica delle cose con un metodo più linguistico e meno grafico, lavorando sulla tassonomia e sui radicali da essa derivati: circa mille radici monosillabiche da cui tutte le parole del sistema possono essere formate per composizione e derivazione.

Leibniz va oltre: il suo progetto teorico *characteristica universalis* non è solo un modo per rappresentare il sapere ma un linguaggio simbolico che ragiona per regole, in cui il pensiero stesso diventa calcolo (*calculus ratiocinator*).

Nessuno di questi sistemi riuscì ad affermarsi come lingua d'uso o come strumento di comunicazione diffuso. La loro importanza, tuttavia, non risiede nel successo pratico quanto nelle questioni che sollevarono. Questi progetti mostrano infatti che costruire un sistema di scrittura implica sempre una serie di decisioni fondamentali: stabilire il rapporto tra forma e significato, definire principi di classificazione e organizzazione, decidere se la struttura del segno debba essere arbitraria o motivata.

Quadro teorico
Eesempi di scritture illeggibili più pertinenti al tema in oggetto sono le *Scritture illeggibili di popoli sconosciuti* di Bruno Munari e il *Codex Seraphinianus* di Luigi Serafini e, in ambito didattico, *Tracce, segni, caratteri* di Martin Andersch (Munari, 1947-1975; Serafini, 1981; Andersch, 1989).

360

Nel secondo dopoguerra Bruno Munari, nella serie *Scritture illeggibili di popoli sconosciuti*, avviata alla fine degli anni Quaranta e sviluppata per decenni, crea composizioni di segni, linee rette e curve, spezzate, colorate, che mimano la struttura visiva di sistemi di scrittura senza appartenere ad alcuna lingua reale. Munari inventa civiltà mai esistite giocando con l'idea di alfabeti di cui non è possibile comprendere il significato: il segno è ridotto alla sua forma più elementare, gesto, ritmo, presenza visiva. Non vi è un codice da decifrare, il codice è la forma stessa, la sua coerenza percettiva, il suo ritmo sulla pagina.

Un caso ancora più radicale è il *Codex Seraphinianus* di Luigi Serafini (1981), un'opera enciclopedica in due volumi che descrive un mondo immaginario attraverso tavole illustrate e un testo composto in una scrittura coerente ma indecifrabile. Il sistema grafico presenta caratteristiche che ricordano una lingua reale: variazioni morfologiche, ripetizioni, apparenti strutture sintattiche e un'organizzazione della pagina che imita il comportamento della scrittura alfabetica. La forza del Codex non dipende da un messaggio segreto, ma dall'effetto di plausibilità prodotto dalla coerenza interna del sistema. La scrittura appare leggibile senza esserlo.

Se Munari e Serafini affrontano l'illeggibilità come pratica artistica, Andersch la introduce invece come dispositivo pedagogico.
Martin Andersch, in *Tracce, segni, caratteri* (1989), propone un metodo fondato sulla calligrafia e sul rapporto tra gesto, segno e scrittura. Il percorso parte dalla produzione di segni privi di funzione semantica, invitando a seguire ritmo, intuizione e sensazione prima di confrontarsi con le forme convenzionali delle lettere, un approccio riconducibile, per alcuni aspetti, alla pratica contemporanea della scrittura asemica. La riconoscibilità del segno non costituisce il criterio prioritario di questa fase: acquistano invece centralità il movimento della mano, il ritmo e la qualità visiva della traccia.

La costruzione di sistemi di scrittura coerenti e autonomi non è pratica esclusivamente artistica o didattica. Il Tengwar di Tolkien sviluppato a partire dagli anni Venti del Novecento, costituisce un esempio particolarmente rigoroso di sistema di scrittura inventato: un alfabeto featural nel quale la forma dei segni codifica proprietà fonetiche, producendo somiglianze sistematiche tra suoni simili.
La coerenza del sistema non risiede quindi nei singoli glifi, ma nelle relazioni che li rendono riconducibili a un principio comune.

In *Designing Programmes. Programme as typeface, typography, picture, method* (1964), Karl Gerstner elabora una concezione del progetto in cui il designer costruisce sistemi di regole capaci di generare forme.
Come scrive lo stesso autore, "to describe the problem is part of the solution" (p. 9): definire le regole del sistema significa già progettare. La forma finale emerge dall'interazione tra regola e variazione, e la qualità del progetto dipende dalla coerenza interna del sistema più che dalla singola soluzione grafica. Questa impostazione permette di considerare la tipografia non come disegno di lettere isolate, ma come costruzione di relazioni, continuità e principi generativi. Il designer che progetta sistemi non risolve un problema alla volta ma costruisce un dispositivo capace di risolvere una classe di problemi. La griglia, il modulo, il sistema di varianti non sono strumenti di controllo formale ma strutture che rendono esplicite le relazioni tra le parti e che, proprio per questo, possono essere verificate, discusse e modificate.
È una logica che anticipa in modo sorprendente quella del design generativo contemporaneo: un algoritmo è un programma, un parametro è una regola, una soglia di rumore è una decisione progettuale.

Giovanni Lussu traduce questa stessa logica in esercizio pedagogico. Lussu ha sostenuto con fermezza che la grafica è scrittura: non la accompagna né la illustra, ma ne condivide la natura di codice (Lussu, 1999). Formare un designer della comunicazione significa formare qualcuno capace di costruire codici, non solo di applicare convenzioni esistenti. Nei suoi "esercizi notazionali" (Lussu, 1999, p. 39), chiedeva agli studenti di elaborare visivamente una procedure (es. ricetta della pasta con le sarde) basandosi su griglie ortogonali e moduli geometrici rigidamente controllati.

La regola non è una limitazione ma uno strumento, il vincolo rende esplicita la struttura del sistema e costringe a ragionare sulle relazioni interne tra i segni. È la stessa logica che governa la progettazione di un alfabeto illeggibile: non la libertà arbitraria della forma, ma la costruzione coerente di un sistema visivo.
Anche in ambito contemporaneo la progettazione di scritture artificiali continua a fondarsi sugli stessi principi. David J. Peterson, progettista di lingue e sistemi di scrittura per produzioni cinematografiche e televisive (come *Game of Thrones* e *Dune*), nella conferenza *Stick to the Script: Orthographies, Fonts and Philosophy* (2009) sintetizza questa impostazione nella formula "The system > the glyphs". I sistemi che Peterson progetta vengono appresi e usati da comunità di appassionati in tutto il mondo, a dimostrazione che la coerenza interna è condizione sufficiente perché una scrittura acquisisca vita propria.

Dalla lettera al sistema: il principio pedagogico

Progettare un alfabeto, anche astratto, impone di definire un sistema coerente: come nascono i segni, come si modificano, come si combinano, come si organizzano nello spazio. Un carattere tipografico non è una bella lettera isolata ma una famiglia di segni che funziona come organismo unitario, in cui ogni forma è definita in relazione alle altre (Hochuli, 2008).

La coerenza interna di un sistema, ciò che fa sì che i segni "appartengano" allo stesso alfabeto, è il risultato di decisioni progettuali spesso implicite che il progettista esperto applica quasi automaticamente. Gli alfabeti astratti costringono a renderle esplicite, chiare, anche per occhi inesperti. Per Noordzij (2005), ciò che rende unitario un alfabeto non è la somiglianza tra i segni, ma la continuità del principio del tratto che li genera. Le lettere possono essere anche molto diverse tra loro, purché derivino dalla stessa logica di costruzione.

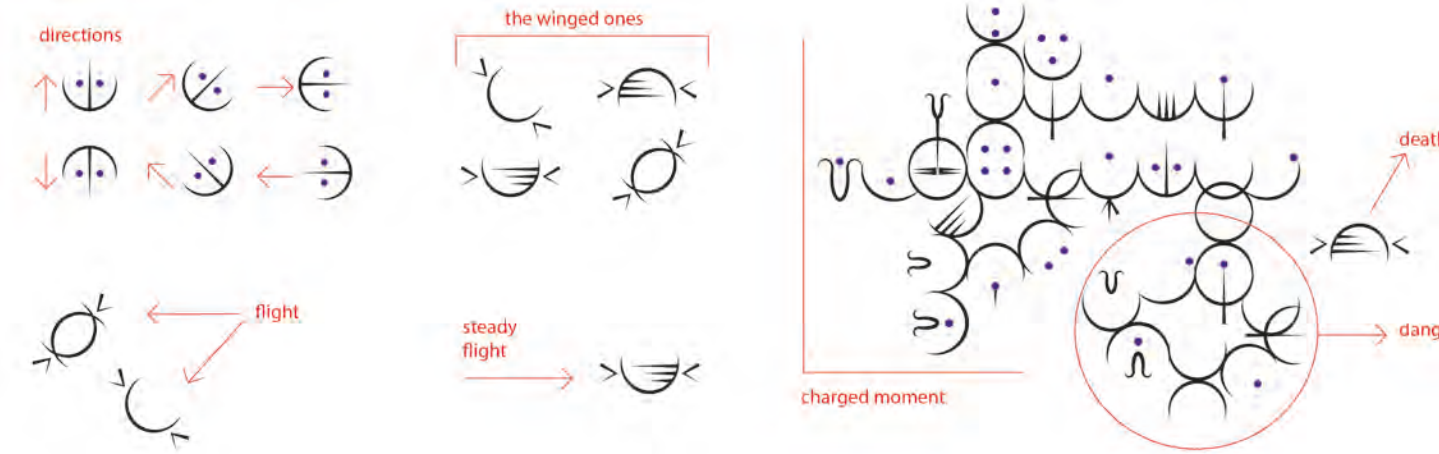
Lo studente che disegna una "a" parte già con un modello interiorizzato, un'aspettativa di forma che orienta, e spesso limita, le sue scelte. Costruire forme astratte rimuove questo condizionamento: non esistendo un modello di riferimento condiviso, lo studente è costretto a costruire le proprie regole da zero.

Le questioni che questa esercitazione apre investono livelli diversi della progettazione. Sul piano formale si tratta di gestire la coerenza tra i segni: peso visivo, proporzioni, costruzione, modulazione del tratto; un sistema è riconoscibile come tale non perché ogni segno sia formalmente riuscito isolatamente, ma perché i segni condividono una logica costruttiva comune. Sul piano sistemico si tratta di definire un principio generativo: da dove vengono i segni, come si differenziano, quante variabili sono in gioco; senza un principio esplicito il sistema non regge e ogni nuovo segno diventa una decisione arbitraria invece che il risultato di una regola applicata. Sul piano sinsemico, l'insieme delle relazioni visive non lineari che governano la posizione degli elementi, le loro caratteristiche espressive e il loro ordine di lettura nello spazio (Perondi, 2012), si tratta di capire come i segni si organizzano: direzione di lettura, baseline, rapporto tra pieno e vuoto. Sul piano codificatorio, infine, alcuni studenti spingono l'esercitazione fino a costruire grammatiche vere e proprie con regole di combinazione, modificatori e varianti contestuali, passando dal disegno dell'alfabeto alla progettazione di un linguaggio.

Esercitazioni: alfabeti possibili

I progetti qui presentati sono stati sviluppati da studenti del primo anno del triennio di Design della Comunicazione presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli, nell'ambito del corso semestrale di Lettering. È la prima di una serie di esercitazioni: *gli alfabeti illeggibili, la lettera, la parola, il carattere tipografico*, che costruiscono progressivamente le competenze del type designer. L'esercitazione viene svolta individualmente all'interno di un corso di circa sessanta studenti e ha occupato quattro settimane, con due incontri settimanali di quattro ore ciascuno.
Le revisioni avvengono in modo collettivo: tutti gli studenti sono invitati a intervenire sui progetti esposti. È un momento importante, perché li abitua a ragionare anche sul lavoro degli altri e allena quello sguardo analitico indispensabile nel mestiere del designer.
Si tratta del primo anno del percorso accademico: pochi mesi prima questi studenti sostenevano l'esame di maturità. Non hanno ancora automatismi tipografici da scardinare, né modelli interiorizzati da mettere in discussione, hanno però la disponibilità a costruire regole da zero e i risultati mostrano cosa succede quando si chiede a qualcuno di progettare un sistema prima ancora di avergliene mostrato uno: l'esercitazione è una riflessione sulla scrittura stessa, sulle relazioni che tengono insieme i segni, su cosa rende un sistema riconoscibile come tale.

Dopo una breve introduzione sulla nascita e sull'evoluzione della scrittura, dalle prime forme pittografiche ai sistemi alfabetici, passando per i sistemi sillabici e ideografici, inizia il lavoro sugli *alfabeti illegibili*. Agli studenti viene chiesto di disegnare accuratamente alcuni oggetti appartenenti a una categoria, ad esempio il mondo degli uccelli o delle foglie o, ancora, degli insetti, e di sintetizzarli attraverso quattro o cinque passaggi progressivi fino a ottenere forme sempre più semplificate e astratte. Una volta ottenuto un primo gruppo di segni coerenti, e individuati i tratti essenziali con cui sono costituiti, si procede sulla loro estensione:



the direction alters the meaning

hummingbird
freedom ⇆ captivity

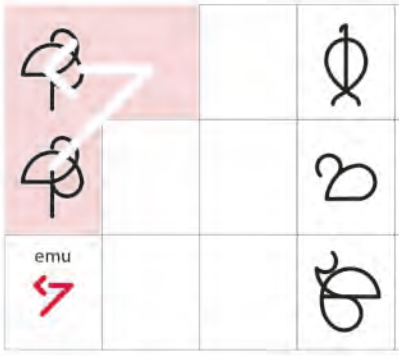
emu
rebellion ⇆ obedience

hoatzin
persistence ⇆ transition

flamingo
balance ⇆ imbalance

hoopoe
beauty ⇆ ugliness

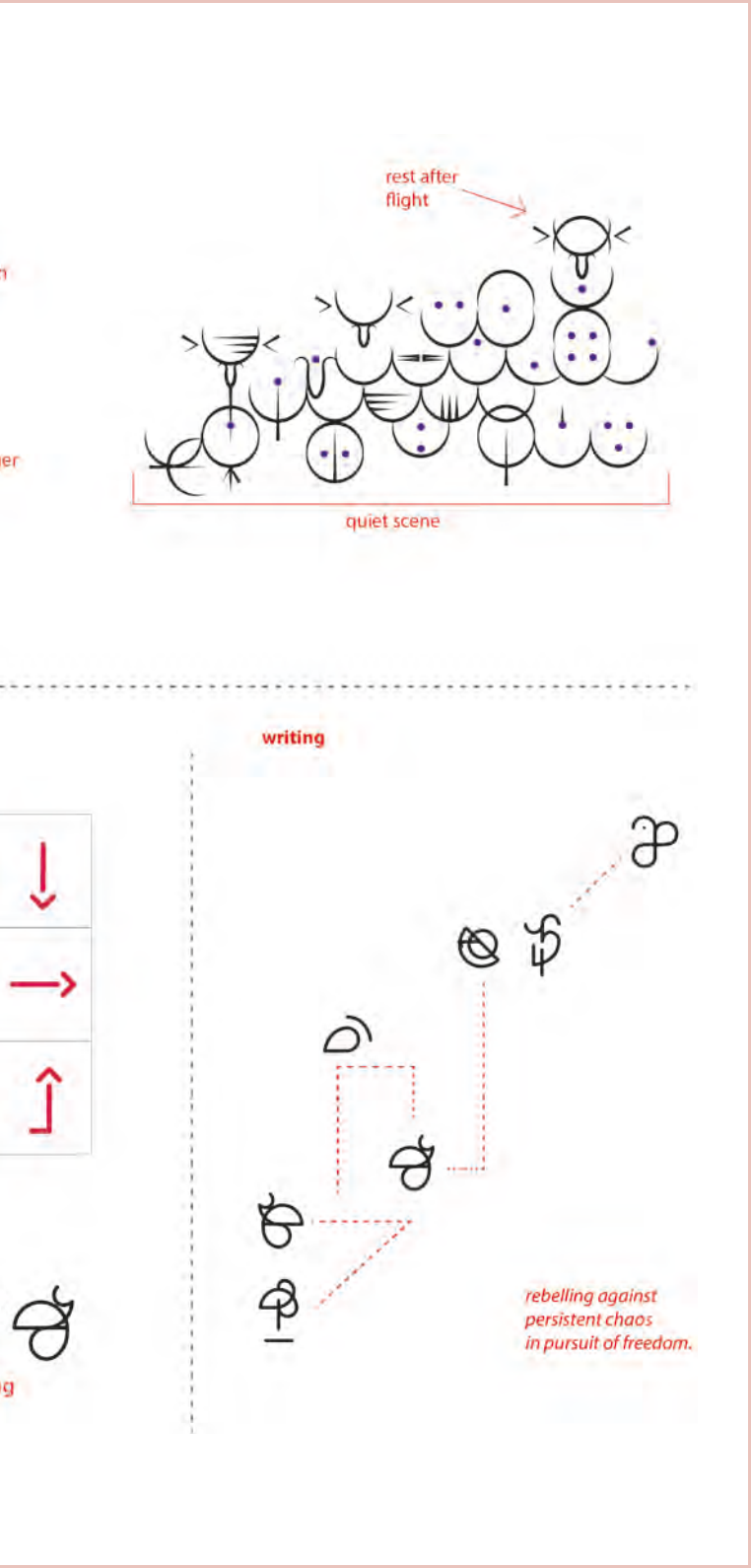
composition



repeated element"



①
Mariapia Giorgio, Entomocode, Napoli 2025;
Gianluca Patriciello, Alphabird,, Napoli 2025.
Mariapia Giorgio, Entomocode, Naples 2025;
Gianluca Patriciello, Alphabird, Naples 2025.



come si generano gli altri, secondo quale logica e con quale principio. Parallelamente, agli studenti viene chiesto di ragionare su come quei segni potrebbero funzionare insieme: come si scrivono, come si leggono, cosa comunicano e come si organizzano nello spazio. La categoria di riferimento, la sua morfologia, il suo comportamento, diventano elementi ispiratori per il nuovo sistema.

L'*Entomocode* di Mariapia Giorgio (a.a. 2024/2025) costruisce il proprio sistema a partire dal mondo degli insetti come principio generativo. I segni, corpi ovali, antenne e zampe come tratti biforcuti, occhi come punti, decompongono l'anatomia dell'insetto nei suoi elementi morfologici essenziali e la riassemblano come unità alfabetiche, distinguendo tra forme alate e non alate: le prime codificano comportamenti di fuga o di volo, le seconde di stabilità o di riposo. Il sistema prevede più direzioni di rotazione dei segni che ne mutano il significato, introducendo una grammatica spaziale in cui l'orientamento è parte integrante del codice. Le unità grafiche si comprimono e si adattano allo spazio con la logica organica di un insieme vivente. La sintassi del sistema è narrativa oltre che formale: la disposizione dei segni nello spazio costruisce scenari comportamentali. In una situazione tesa i segni si comprimono e si inclinano, un elemento isolato, l'insetto morto, altera il comportamento dell'intero gruppo e le forme alate si dispiegano in fuga verso l'esterno; in una situazione tranquilla i segni si distendono e si incastrano in una struttura compatta e le forme alate si adagiano sulle altre in riposo dopo il volo. Il risultato è una coerenza che uno studente alle prime armi difficilmente raggiungerebbe lavorando sulle lettere latine, dove il modello interiorizzato tende a guidare la mano prima ancora che intervenga il ragionamento.

L'*Alphabird* di Gianluca Patriciello (a.a. 2024/2025) è un sistema logografico-concettuale ispirato al mondo degli uccelli: ogni segno corrisponde a un concetto, derivato dalla simbologia culturale della specie che lo genera, il colibrì porta libertà, l'upupa bellezza, il fenicottero equilibrio, l'emù ribellione. Il meccanismo grammaticale centrale è la specularità: ribaltare un segno ne esprime l'esatto contrario, trasformando libertà in limitazione, bellezza in bruttezza, equilibrio in instabilità. I segni si distribuiscono nello spazio secondo l'altitudine propria di ciascun uccello nel suo habitat naturale: chi vola in alto occupa la zona superiore della griglia, chi vive a terra la zona inferiore. Ogni segno si muove poi nello spazio secondo traiettorie proprie, portando il messaggio al segno successivo e costruendo così una sintassi visiva in cui posizione, direzione e orientamento sono parte integrante del significato ①.

L'Alfabeto botanico di Anna Ferrara (a.a. 2025/2026) costruisce un sistema di scrittura a partire dalla morfologia vegetale. I segni nascono da una logica di crescita botanica, steli, biforcazioni, germogli, in cui le variazioni tra un segno e l'altro corrispondono a variazioni nel processo generativo: il numero di biforcazioni, la direzione e l'ampiezza dei tratti. Il sistema trascrive solo le consonanti, mentre le vocali sono sottintese, come avviene nelle scritture semitiche. La direzione di scrittura e di lettura è verticale dal basso verso l'alto e vale sia per le parole che per le frasi: il testo cresce come una pianta, radicato in basso e sviluppato verso l'alto. La baseline è reinterpretata come terreno, una linea ondulata da cui i segni emergono, e la composizione sulla pagina è spaziale, con variazioni di peso e scala che restituiscono profondità e gerarchia visiva.

Ciò che rende questo sistema particolarmente riuscito è la coerenza tra metafora e struttura: la pianta non è un tema illustrativo ma un modello generativo, e ogni decisione formale, direzione, baseline, variazioni di scala, deriva da quella scelta con una consequenzialità che il lettore percepisce anche senza decodificare il codice. È forse il caso in cui il principio generativo produce la conseguenza formale più coerente: ogni decisione sembra discendere dall'altra con una logica difficile da contraddire ②.

Il *BarCode* di Angela Barbato (a.a. 2025/2026) costruisce un codice visivo a partire dalla logica dei circuiti digitali. I segni sono modulari, costruiti su reticolo di pixel, e corrispondono ciascuno a una funzione operativa: Start, Input, If, Else, Split, Merge, Loop, Store, Transform, Pass, Block, End. Il sistema prevede una proprietà strutturale precisa: solo quando l'incastro dei segni da sinistra verso destra segue la procedura corretta si genera un circuito completo in cui il *negative space* produce una seconda struttura visiva che emerge dagli interstizi. Pieno e vuoto sono intercambiabili: il significato non risiede nel segno isolato ma nella relazione tra i segni e lo spazio che li separa; questa relazione si attiva soltanto se la sequenza è corretta ③.

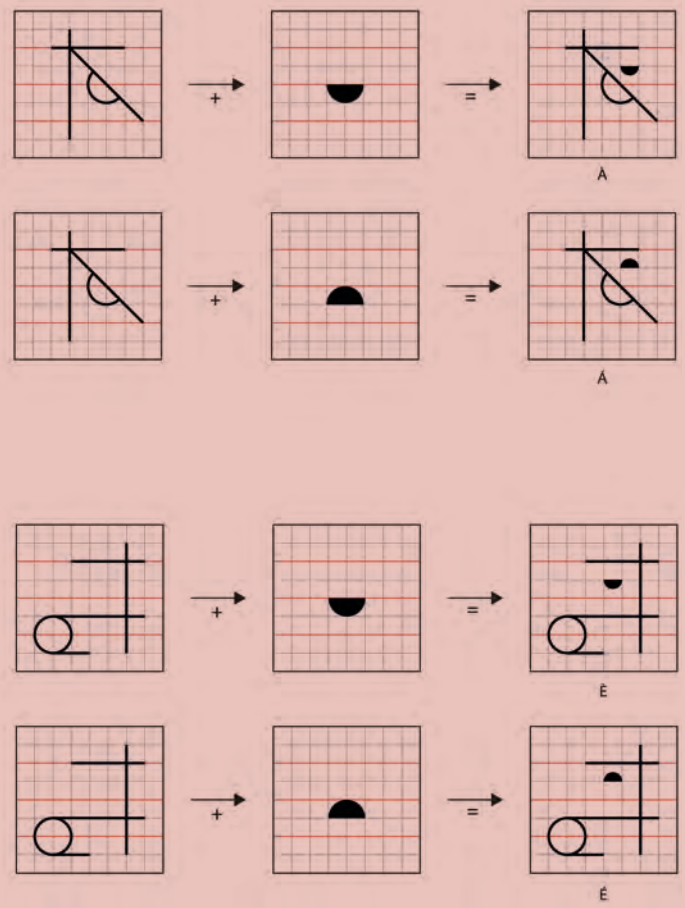
Il sistema *Sanguis* di Alessia Matuozzo (a.a. 2025/2026) costruisce un codice di scrittura verticale per concatenazione di tratti angolari e curve, con un ritmo che richiama il flusso e la pulsazione. Le diramazioni laterali dei segni traducono una morfologia ramificata in unità alfabetiche coerenti. Il sistema prevede un meccanismo di fusione: due segni possono unirsi in un segno composto, ampliando il repertorio del codice. Il rosso dichiara il principio generativo, il sistema è ispirato al sangue che scorre nelle vene ④.





③
Angela Barbato, BarCode, Napoli 2026.
Angela Barbato, BarCode, Naples 2026.

⑤
Michele Zambrano, Mko, Napoli 2026.
Michele Zambrano, Mko, Naples 2026.



Mko di Michele Zambrano (a.a. 2025/2026) è un sistema di scrittura che comprende lettere, numeri, segni diacritici, punteggiatura e simboli speciali, il cui principio generativo è la sintesi visiva delle figure dei tarocchi. Il vocabolario formale è ridottissimo: cerchi, semicerchi, tratti verticali e obliqui. Ogni segno è costruito su griglia: il cerchio può stare sopra o sotto la linea mediana, il tratto verticale la attraversa secondo angoli costanti. La composizione delle parole avviene per giustapposizione di questi elementi secondo regole fisse, producendo sequenze visivamente coerenti in cui il ritmo è dato dall'alternanza tra le componenti circolari e quelle lineari. Cerchi aggiuntivi funzionano come modificatori diacritici che alterano il segno base producendo varianti accentate e specializzate ⑤.

Il sistema di Martina Farina (a.a. 2025/2026) si colloca sul confine tra alfabeto e notazione visiva. Progettato come sistema di logogrammi circoscritto al campo medico, nasce per annotare procedure chirurgiche in tempo reale. I segni derivano dalla morfologia degli strumenti chirurgici (forbici, pinze, retrattori) ridotti a forme geometriche essenziali attraverso linee pulite, angoli controllati e una struttura modulare. Il principio generativo è procedurale: i segni non descrivono oggetti ma azioni e la loro sequenza costruisce il protocollo operativo. La sequenza applicata all'appendicectomia mostra il sistema in uso: incisione, isolamento, taglio, rimozione, sutura; ogni fase è codificata da un gruppo di segni separato da un trattino, con una baseline che scandisce il ritmo dell'operazione. La precisione della notazione non è una scelta stilistica ma una necessità funzionale e questa costrizione diventa il motore formale del progetto, con esiti che ricordano da vicino le notazioni grafiche sviluppate da Roger Penrose, matematico e fisico e premio Nobel per la fisica nel 2020, per rappresentare operazioni matematiche complesse (Lussu, 2016); un precedente che la studentessa non conosceva ⑥.

Il sistema di Rebecca Aiardo (a.a. 2025/2026) attinge al vocabolario visivo dell'alchimia: cerchi, croci, frecce, triangoli, simboli planetari vengono riorganizzati in un alfabeto coerente in cui ogni segno porta con sé la qualità esoterica della fonte.
Le parole composte si dispongono nello spazio come formule, diagrammi in cui la posizione relativa degli elementi, le frecce direzionali e i nodi circolari costruiscono una sintassi visiva spaziale.
Il testo non si legge in sequenza ma si decifra nello spazio, come una mappa o un'istruzione operativa. Ogni composizione richiede al lettore di orientarsi nello spazio prima ancora di decifrare i segni ⑦.

Sono progetti diversi per tema e complessità, ma il principio che li governa è lo stesso.

Protocollo Hal Zaan: un sistema generativo
La tesi di laurea triennale di Davide Venditti, discussa a marzo 2026 presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli e da me seguita come relatrice insieme a Giulio Galli (type designer, ricercatore, docente e PhD candidate presso il laboratorio Readsearch dell'Università di Hasselt dove conduce ricerche sulla tipografia parametrica) come correlatore, dal titolo *Protocollo Hal Zaan. Un sistema di scrittura generativa basato su modelli morfogenetici*, costruisce un sistema di scrittura ispirato al sistema solare, in cui ogni pianeta possiede un glifo dinamico generato algoritmicamente a partire dalle proprie caratteristiche fisiche e astronomiche reali. Non si tratta di un alfabeto che rappresenta i pianeti ma un sistema in cui i pianeti producono i propri segni.

368

Il progetto si articola su due livelli distinti e interdipendenti. Il primo è una famiglia di glifi base generati da uno stesso principio formale: una struttura con lobi, biforcazioni e tratti che si espandono o contraggono secondo parametri costanti. Questi glifi non sono lettere nel senso convenzionale ma moduli generativi, il vocabolario formale da cui il sistema attinge.
Il secondo livello è quello dei glifi planetari dinamici: le caratteristiche fisiche di ciascun pianeta, come la composizione atmosferica, la struttura geologica, la ciclicità orbitale e le anomalie superficiali, vengono tradotte in parametri che generano le forme del segno. I glifi sono animati, si muovono, si contraggono e si espandono continuamente, come se il pianeta respirasse. La forma non è uno stato fisso ma un processo in divenire; il glifo è vivo quanto il corpo celeste che rappresenta.

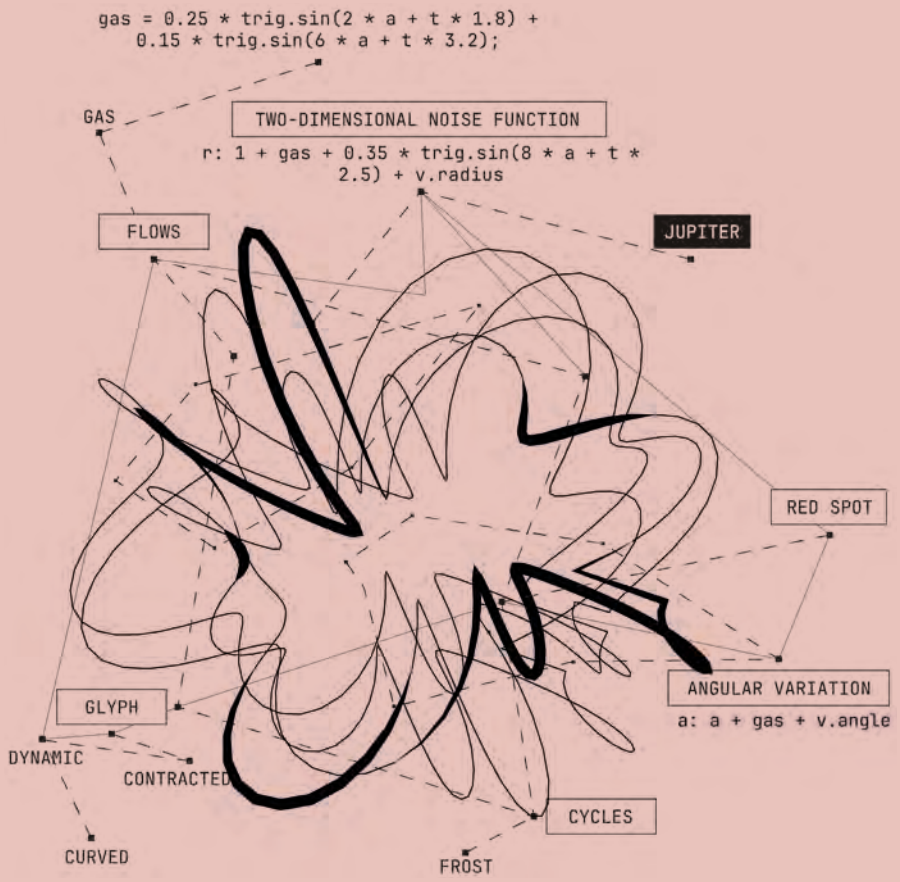
Ad esempio per Giove, parametri come flussi atmosferici, macchia rossa, cicli e gelo producono una forma vorticosa e stratificata, dinamica e curva. Mentre per Mercurio, pianeta roccioso, parametri come fratture, colline, monti, valli e instabilità producono un bordo frantumato, chiuso e imperfetto. La differenza tra i due glifi è immediata e necessaria: due pianeti radicalmente diversi producono glifi radicalmente diversi, non per scelta estetica ma per coerenza del sistema ⑧.

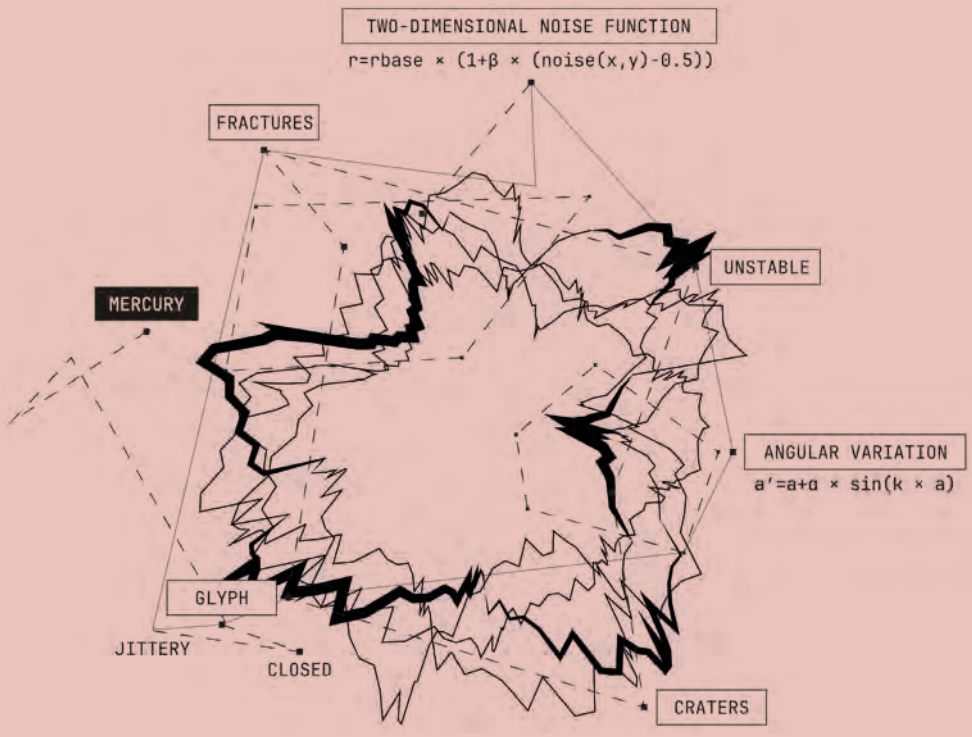
Altrettanto leggibili sono i glifi degli altri pianeti gassosi. Saturno è governato da una ciclicità profonda: il sistema atmosferico si mantiene ordinato per lunghi periodi, accumulando energia fino a scaricarla in eventi improvvisi e violenti. La grande Macchia Bianca è l'espressione più visibile di questo meccanismo, una tempesta planetaria che affiora, cresce e si dissolve, restituendo il pianeta a un nuovo equilibrio.

Il glifo eredita questa logica: una forma complessivamente stabile, percorsa da modulazioni lente che si propagano senza mai spezzarne la coerenza. Nettuno, invece, è il pianeta della torsione, i parametri di turbolenza, di asimmetria e di energia, generano un segno centrifugo che si deforma lungo traiettorie irregolari, proiettandosi verso l'esterno come le tempeste magnetiche che lo caratterizzano. Urano porta nel glifo la propria anomalia fondamentale: l'asse di rotazione quasi parallelo al piano orbitale entra nel segno come inclinazione strutturale. La variazione è lenta, il rumore contenuto, e i descrittori, “compatto”, “disallineato”, “instabile”, “fratturato”, producono una forma chiusa e arrotondata che trattiene l'energia invece di emetterla. Se Nettuno esplode, Urano trattiene ⑨.

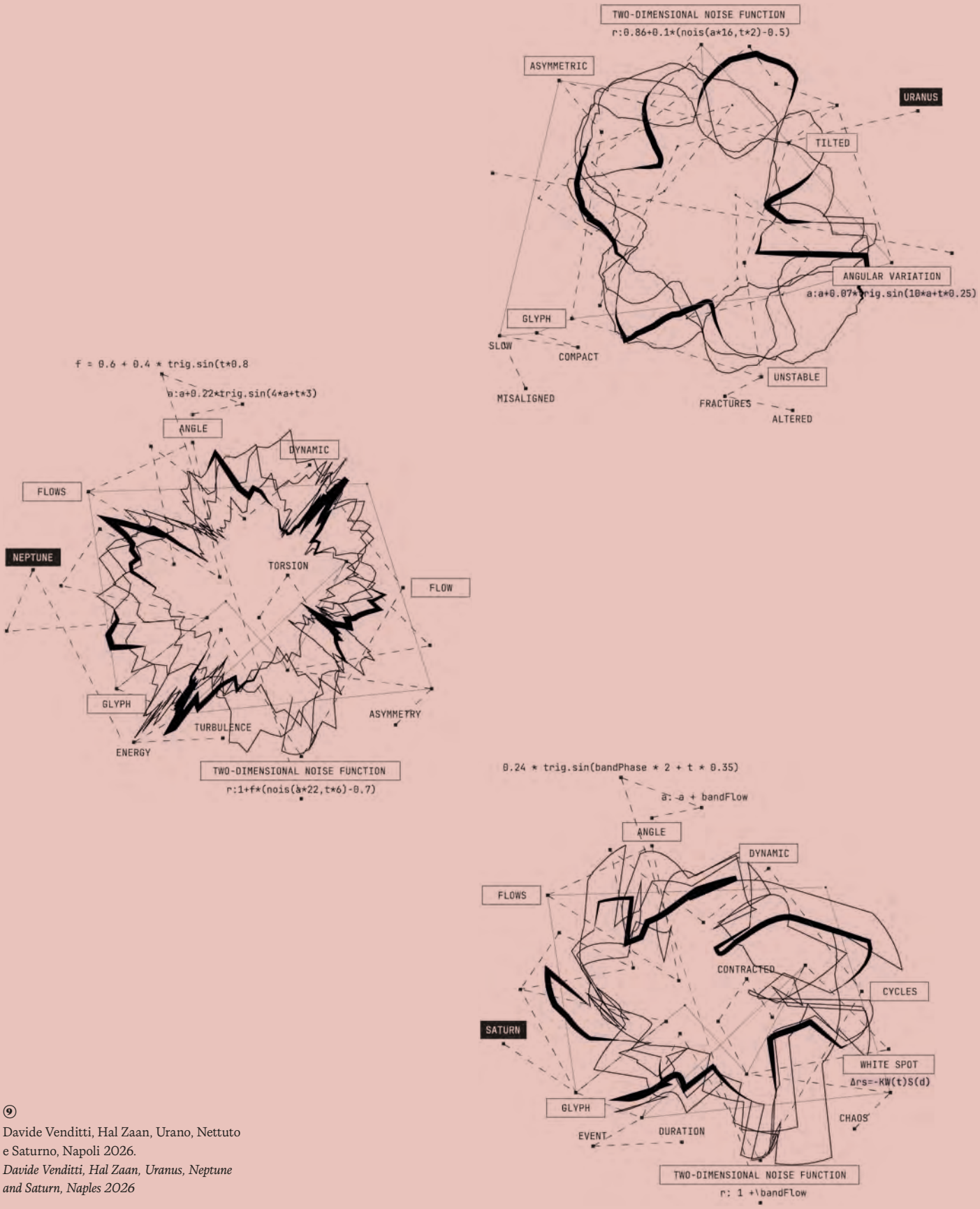
Sul piano teorico il progetto tocca diverse questioni sulle quali è importante porre l’attenzione.
La prima riguarda il rapporto tra forma e significato: le caratteristiche fisiche del pianeta entrano nel sistema come parametri, e il sistema genera una forma che è figlia di queste caratteristiche; non le rappresenta arbitrariamente: il glifo di Giove è vorticoso perché Giove è vorticoso, il glifo di Mercurio è frantumato perché la sua superficie è frantumata.
La seconda riguarda il confine tra design e calcolo: il designer non disegna direttamente il segno ma progetta il sistema che lo produce, e le scelte sui parametri, sui pesi, sulla soglia di rumore sono comunque scelte autoriali precise; l'autore non scompare, si sposta a un livello superiore. La terza riguarda il confine tra scrittura, notazione e diagramma: il glifo planetario è simultaneamente un segno, un dato e un'immagine dinamica suggerendo che un sistema di segni può essere al tempo stesso strumento di comunicazione, registro di informazioni e rappresentazione visiva di un processo ⑩.

Il passaggio dall'esercitazione introduttiva alla tesi non è un salto di scala ma un approfondimento dello stesso metodo: definire un principio generativo, costruire le regole del sistema, verificarne la coerenza, iterare. Ciò che nell'esercitazione si compie intuitivamente e a mano, nella tesi si compie in modo più esplicito e con l'ausilio del codice. La differenza non è di natura ma di strumento: in entrambi i casi il progettista non disegna forme ma costruisce sistemi, non produce soluzioni ma definisce regole. Nell'esercitazione le regole sono implicite nel gesto, nella scelta del modulo, nella coerenza che lo studente costruisce per tentativi successivi. Nella tesi le stesse regole diventano parametri, funzioni, soglie di rumore, ma la domanda di fondo è identica: cosa genera questo segno e perché genera questo e non un altro? La tesi di Venditti è la dimostrazione che questa pratica didattica può generare una ricerca originale e teoricamente fondata.



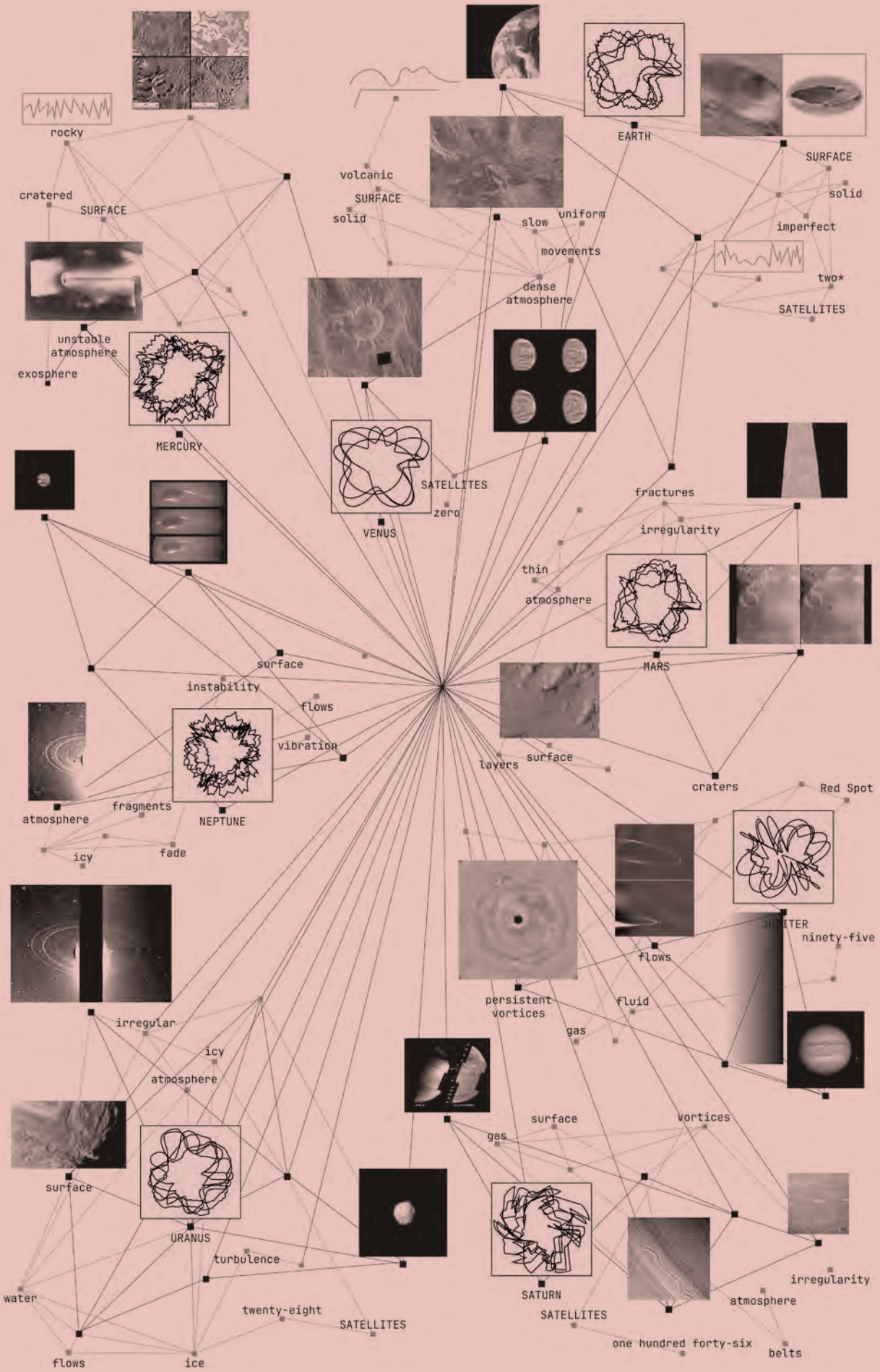


⑧
Davide Venditti, Hal Zaan, Giove e Mercurio, Napoli 2026.
Davide Venditti, Hal Zaan, Jupiter and Mercury, Naples 2026



⑨
Davide Venditti, Hal Zaan, Urano, Nettuto e Saturno, Napoli 2026.
Davide Venditti, Hal Zaan, Uranus, Neptune and Saturn, Naples 2026

⑩
Davide Venditti, Hal Zaan, Sistema, Napoli 2026.
Davide Venditti, Hal Zaan, System, Naples 2026.


rocky
EARTH
SURFACE
volcanic
SURFACE
solid
slow
uniform
movements
dense
atmosphere
cratered
SURFACE
solid
imperfect
two*
SATELLITES
unstable
atmosphere
exosphere
MERCURY
SATELLITES
zero
VENUS
fractures
irregularity
thin
atmosphere
MARS
surface
instability
flows
vibration
layers
surface
craters
Red Spot
atmosphere
fragments
NEPTUNE
icy
fade
flows
ninety-five
persistent
vortices
fluid
gas
irregular
icy
atmosphere
surface
gas
vortices
surface
URANUS
turbulence
water
twenty-eight
SATELLITES
flows
ice
SATURN
SATELLITES
irregularity
atmosphere
one hundred forty-six
belts

Conclusioni
Ciò che accomuna i casi presentati non è l'estetica né il tema, ma il metodo: tutti nascono dalla definizione di un principio generativo, dalla sua applicazione sistematica, dalla verifica dei risultati e dalla costruzione progressiva di regole. Gli alfabeti illeggibili non sono esercizi di libertà creativa ma esercizi di rigore: costringono a costruire regole, ad applicarle con coerenza, a verificarne i risultati, a modificarle quando non funzionano. Ogni decisione ne implica un'altra, e il sistema tiene o non tiene in base alla coerenza di queste implicazioni. Inoltre, progettare un alfabeto che nessuno può leggere è, paradossalmente, uno dei modi più efficaci per capire come funziona uno che si può leggere. Quando il significato viene sospeso, lo studente riesce a concentrarsi più facilmente sulla forma: sulle correzioni ottiche, sul ritmo, sulle proporzioni, sulla distribuzione dei pieni e dei vuoti e, soprattutto, sulla coerenza del sistema che tiene insieme i segni.

Colloco questa esercitazione deliberatamente all'inizio del percorso perché apre un campo di domande che rimane vivo per tutta la durata del corso: cosa fa sì che un segno sembri appartenere a un sistema? Che cos'è un sistema? Che cos'è un codice? E, ancora prima, che cos'è la scrittura? Cosa distingue la coerenza dall'uniformità? In che modo uno spazio vuoto diventa parte integrante del testo? Cosa significa progettare un codice invece di limitarsi ad applicare una convenzione? Sono interrogativi che attraversano la storia della cultura visiva ogni volta che qualcuno decide di costruire un nuovo sistema di segni.

Nel tentativo di affrontarli, gli studenti imparano a ragionare sui principi generativi, sulle relazioni tra i segni e sull'organizzazione dello spazio, aprendosi alla possibilità di immaginare sistemi di scrittura alternativi, linguaggi ipotetici e codici visivi che ancora non esistono. Oggi queste domande acquistano una rinnovata attualità. In un contesto in cui strumenti algoritmici e sistemi di intelligenza artificiale sono in grado di generare rapidamente forme e varianti, diventa sempre più importante saper progettare i sistemi che rendono possibili tali forme. Governare un processo generativo, definire i parametri, stabilire i vincoli e valutarne criticamente i risultati richiede la stessa *forma mentis* che si costruisce progettando un alfabeto a mano. Da questo punto di vista, questa esercitazione rappresenta un dispositivo didattico che allena una competenza destinata a diventare sempre più centrale nella cultura del progetto contemporaneo.

RULES FIRST, FORMS LATER
UNREADABLE ALPHABETS AND TYPE DESIGN EDUCATION

Type Design; Lettering; Abstract Alphabets; Design Education; generative systems

Abstract
A recurring practice in visual culture is the construction of unreadable alphabets, graphic systems that are not immediately decipherable. This is not a deviation from functional writing but a design exercise capable of making normally invisible aspects of typographic practice visible. By removing the conventional decoding function from signs, attention shifts to the structures that govern their operation: generative principles, formal relationships, spatial organisation, code construction. In the didactic perspective proposed here, the design of unreadable alphabets is considered a pedagogical tool capable of suspending established perceptual automatisms and compelling students to engage with writing as a system.
The contribution presents a selection of case studies that highlight processes of application, experimentation and development of the method.

An apparent paradox
In type design courses something apparently contradictory often takes place: students are asked to design unknown, abstract or deliberately illegible alphabets. From an outside perspective this might seem paradoxical, why study the design of letters by constructing systems that cannot be read?
Much of the type designer's work consists in governing formal relations that the ordinary reader does not consciously perceive (Unger, 2007).
The automatic recognition of the alphabetic sign, which is the very condition of fluent reading, is at the same time an obstacle to its analytical observation: those who read fluently do not see the letter, they see the meaning and this transparency renders invisible the structure that produces it. Abstraction interrupts this mechanism: when a letter loses its immediate recognisability, it ceases to be a minimum unit of the writing system and becomes once again a sign to be observed.

One of the central problems in the teaching of lettering and type design lies precisely in the difficulty of critically observing forms that are extremely familiar. The letters of the alphabet are recognised with such immediacy that their construction often remains invisible. In this context, the design of illegible alphabets

may be interpreted not as an exercise in fantasy or a deviation from traditional typographic practice, but as a tool capable of interrupting consolidated perceptual automatisms. By removing the support of existing conventions, attention is shifted from the known letter to the relations that make any writing system possible.

There are many examples of graphic systems without immediate decoding studied and produced throughout history. They emerged in very different contexts, philosophical, artistic, literary and design-related, with different meanings, functions and aims.
In the seventeenth and eighteenth centuries in particular, several scholars sought graphic solutions for the creation of a universal language (Kircher, 1663; Dalgarno, 1661; Wilkins, 1668; Leibniz, 1666), in response to the progressive linguistic fragmentation of Europe and the need to build more efficient instruments for the transmission of knowledge (Eco, 1993).

Kircher, in *Polygraphia nova et universalis* (1663), does not build a new language but a system of correspondences between different languages, a project that necessarily entails a reflection on the form of the signs and on the principles that govern their organisation.

Wilkins, in the *Essay towards a Real Character and a Philosophical Language* (1668), constructs a system in which each sign does not represent a sound but a concept, and its visual form reflects the relations between the things it designates: the closer two concepts are, the more their signs resemble one another. It is at once an encyclopaedic and a graphic project.

Dalgarno, in the *Ars Signorum* (1661), starts from a logical classification of things through a more linguistic and less graphic method, working on taxonomy and on the radicals derived from it: about one thousand monosyllabic roots from which all the words of the system can be formed through composition and derivation.

Leibniz goes further: his theoretical project *characteristica universalis* is not only a way of representing knowledge but a symbolic language that reasons by rules, in which thought itself becomes calculation (*calculus ratiocinator*). None of these systems managed to establish itself as a language of use or as a widely diffused instrument of communication. Their importance, however, does not lie in their practical success but in the questions they raised. These projects show that building a writing system always entails a series of fundamental decisions: establishing the relation between form and meaning, defining principles of classification and organisation, deciding whether the structure of the sign should be arbitrary or motivated.

Theoretical framework
The most pertinent examples of illegible writing systems in relation to this topic are Bruno Munari's *Scritture illeggibili di popoli sconosciuti* and Luigi Serafini's *Codex Seraphinianus*, together with Martin Andersch's *Tracce, segni, caratteri* in the field of education (Munari, 1947-1975; Serafini, 1981; Andersch, 1989).

In the post-war period, Bruno Munari, in the series *Scritture illeggibili di popoli sconosciuti*, begun in the late 1940s and developed over decades, created compositions of signs, straight and curved, broken and coloured lines, that mimic the visual structure of writing systems without belonging to any real language.
Munari invents civilisations that never existed, playing with the idea of alphabets whose meaning cannot be understood: the sign is reduced to its most elementary form, gesture, rhythm, visual presence. There is no code to decipher: the code is the form itself, its perceptual coherence, its rhythm on the page.

An even more radical case is Luigi Serafini's *Codex Seraphinianus* (1981), a two-volume encyclopaedic work that describes an imaginary world through illustrated plates and a text composed in a coherent yet indecipherable script. The graphic system displays features that recall a real language: morphological variations, repetitions, apparent syntactic structures and a page layout that imitates the behaviour of alphabetic writing. The strength of the *Codex* does not depend on a hidden message, but on the effect of plausibility produced by the internal coherence of the system. The writing appears legible without being so.

While Munari and Serafini approach illegibility as an artistic practice, Andersch introduces it as a pedagogical device.

Martin Andersch, in *Tracce, segni, caratteri* (1989), proposes a method grounded in calligraphy and in the relationship between gesture, sign and writing. The path begins with the production of signs devoid of semantic function, inviting students to follow rhythm, intuition and sensation before confronting the conventional forms of letters, an approach that can, in some respects, be related to the contemporary practice of asemic writing. In this phase, the recognisability of the sign is not the primary criterion: what matters is the movement of the hand, the rhythm and the visual quality of the trace.
The construction of coherent and autonomous writing systems is not an exclusively artistic or educational

practice. Tolkien's Tengwar, developed from the 1920s onwards, constitutes a particularly rigorous example of an invented writing system: a featural alphabet in which the form of the signs encodes phonetic properties, producing systematic similarities between related sounds. The coherence of the system therefore lies not in the individual glyphs, but in the relations that make them referable to a common principle.

In *Designing Programmes. Programme as typeface, typography, picture, method* (1964), Karl Gerstner elaborates a conception of design in which the designer builds systems of rules capable of generating forms.
As the author himself writes, "to describe the problem is part of the solution" (p. 9): defining the rules of the system already means designing. The final form emerges from the interaction between rule and variation, and the quality of the project depends on the internal coherence of the system more than on the individual graphic solution. This approach allows typography to be considered not as the design of isolated letters, but as the construction of relations, continuities and generative principles. The designer who works on systems does not solve one problem at a time but builds a device capable of solving a class of problems.

374

The grid, the module, the system of variants are not tools of formal control but structures that make the relations between the parts explicit, and that, precisely for this reason, can be verified, discussed and modified. It is a logic that anticipates in a striking way that of contemporary generative design: an algorithm is a programme, a parameter is a rule, a noise threshold is a design decision.

Giovanni Lussu translates this same logic into a pedagogical exercise. Lussu firmly maintained that graphic design is writing: it does not accompany or illustrate writing, but shares its nature as a code (Lussu, 1999). Training a communication designer means training someone capable of building codes, not merely of applying existing conventions.
In his "notational exercises" (Lussu, 1999, p. 39), he asked students to visually elaborate a procedure (for example, the recipe for pasta with sardines) based on orthogonal grids and rigidly controlled geometric modules.

The rule is not a limitation but a tool: the constraint makes the structure of the system explicit and forces students to reason about the internal relations between signs. This is the same logic that governs the design of an illegible alphabet: not the arbitrary freedom of form, but the coherent construction of a visual system.
The design of artificial scripts continues to rely on the same principles in contemporary contexts as well.

David J. Peterson, a designer of languages and writing systems for film and television productions (such as *Game of Thrones* and *Dune*), in his lecture *Stick to the Script: Orthographies, Fonts and Philosophy* (2009) summarises this approach in the formula "The system › the glyphs". The systems Peterson designs are learned and used by communities of enthusiasts around the world, demonstrating that internal coherence is a sufficient condition for a script to acquire a life of its own.

From the letter to the system: the pedagogical principle

Designing an alphabet, even an abstract one, requires the definition of a coherent system: how signs are generated, how they are modified, how they combine, how they are organised in space. A typeface is not a beautiful isolated letter but a family of signs that functions as a unified organism, in which every form is defined in relation to the others (Hochuli, 2008).
The internal coherence of a system, what makes signs "belong" to the same alphabet, is the result of design decisions that are often implicit and that experienced designers apply almost automatically. Abstract alphabets force these decisions to be made explicit and clear, even to inexperienced eyes. For Noordzij (2005), what makes an alphabet unitary is not the similarity between signs but the continuity of the principle of the stroke that generates them. The letters may even be very different from one another, provided that they derive from the same logic of construction.

The student who draws an "a" starts from an internalised model, an expectation of form that guides, and often limits, their choices. Constructing abstract forms removes this conditioning: with no shared reference model, the student is forced to build their own rules from scratch.

The questions that this exercise opens up involve different levels of design. On the formal level, it is a matter of managing the coherence between signs: visual weight, proportions, construction, stroke modulation; a system is recognisable as such not because each sign is formally successful in isolation, but because the signs share a common constructive logic. On the systemic level, it is a matter of defining a generative principle: where the signs come from, how they differ, how many variables are at stake; without an explicit principle the system does not hold together, and every new sign becomes an arbitrary decision rather than the result of an applied rule. On the synsemic level, that is, the set of non-linear visual relations that govern the position of elements, their expressive characteristics and their reading order in space (Perondi, 2012), it is a matter of understanding how the signs are organised: reading direction, baseline, relation between figure and ground.

On the codificatory level, finally, some students push the exercise as far as constructing actual grammars, with combination rules, modifiers and contextual variants, moving from the design of an alphabet to the design of a language.

Exercises: possible alphabets

The projects presented here were developed by first-year students of the three-year programme in Communication Design at the Accademia di Belle Arti di Napoli, within the semester-long course in Lettering. It is the first in a series of exercises, *illegible alphabets, the letter, the word, the typeface*, that progressively build the competences of the type designer. The exercise is carried out individually within a course of about sixty students and lasts four weeks, with two weekly sessions of about four hours each. Reviews take place collectively: all students are invited to comment on the projects displayed. This is an important moment, because it accustoms them to reasoning about the work of others as well, and it trains the analytical eye that is indispensable to the designer's profession.
This is the first year of their academic career: only a few months earlier these students were taking their high-school leaving examination.

375

They do not yet have typographic automatisms to unlearn, nor internalised models to question, but they do have the willingness to build rules from scratch, and the results show what happens when someone is asked to design a system before ever being shown one: the exercise becomes a reflection on writing itself, on the relations that hold the signs together, on what makes a system recognisable as such.

After a short introduction to the birth and evolution of writing, from early pictographic forms to alphabetic systems, passing through syllabic and ideographic systems, work on the illegible alphabets begins. Students are asked to draw carefully some objects belonging to a category, for instance the world of birds or of leaves, or of insects, and to synthesise them through four or five progressive steps until they obtain increasingly simplified and abstract forms. Once a first group of coherent signs has been obtained, and the essential traits by which they are constituted have been identified, work moves on to their extension: how the others are generated, according to which logic and with which principle. In parallel, students are asked to reflect on how those signs might function together: how they are written, how they are read, what they communicate and how they are organised in space. The reference category, its morphology and its behaviour become inspirational elements for the new system.

The *Entomocode* by Mariapia Giorgio (a.y. 2024/2025) builds its system starting from the world of insects as a generative principle. The signs, oval bodies, antennae and legs as forked strokes, eyes as dots, decompose the anatomy of the insect into its essential morphological elements and reassemble them as alphabetic units, distinguishing between winged and wingless forms: the former encode behaviours of flight or escape, the latter of stability or rest. The system envisages several rotational directions of the signs which alter their meaning, introducing a spatial grammar in which orientation is an integral part of the code. The graphic units compress and adapt to space with the organic logic of a living whole. The syntax of the system is narrative as well as formal: the arrangement of the signs in space builds behavioural scenarios. In a tense situation the signs compress and tilt; an isolated element, the dead insect, alters the behaviour of the entire group and the winged forms spread out in flight towards the outside; in a calm situation the signs stretch out and fit into a compact structure, and the winged forms rest upon the others in repose after flight. The result is a coherence that a beginner would hardly reach by working on Latin letters, where the internalised model tends to guide the hand before reasoning can intervene.

The *Alphabird* by Gianluca Patriciello (a.y. 2024/2025) is a logographic-conceptual system inspired by the world of birds: each sign corresponds to a concept, derived from the cultural symbolism of the species that generates it, the hummingbird carries freedom, the hoopoe beauty, the flamingo balance, the emu rebellion. The central grammatical mechanism is specularity: reversing a sign expresses its exact opposite, turning freedom into constraint, beauty into ugliness, balance into instability. The signs are distributed in space according to the natural altitude of each bird in its habitat: those that fly high occupy the upper zone of the grid, those that live on the ground the lower zone. Each sign then moves through space along its own trajectory, carrying the message to the next sign and thus building a visual syntax in which position, direction and orientation are integral parts of meaning ①.

The *Alfabeto botanico* by Anna Ferrara (a.y. 2025/2026) builds a writing system starting from vegetal morphology. The signs arise from a logic of botanical growth, stems, bifurcations, sprouts, in which the variations between one sign and another correspond to variations in the generative process: the number of bifurcations, the direction and amplitude of the strokes. The system transcribes only consonants, while vowels are implied, as happens in Semitic scripts. The direction of writing and reading is vertical, from bottom to top, and applies to both words and sentences: the text grows like a plant, rooted below and developed upwards.

The baseline is reinterpreted as ground, an undulating line from which the signs emerge, and the composition on the page is spatial, with variations in weight and scale that convey depth and visual hierarchy. What makes this system particularly successful is the coherence between metaphor and structure: the plant is not an illustrative theme but a generative model, and every formal decision, direction, baseline, variations of scale, derives from that choice with a consequentiality that the reader perceives even without decoding the code. It is perhaps the case in which the generative principle produces the most coherent formal consequence: every decision seems to descend from the others with a logic difficult to contradict ②.



376

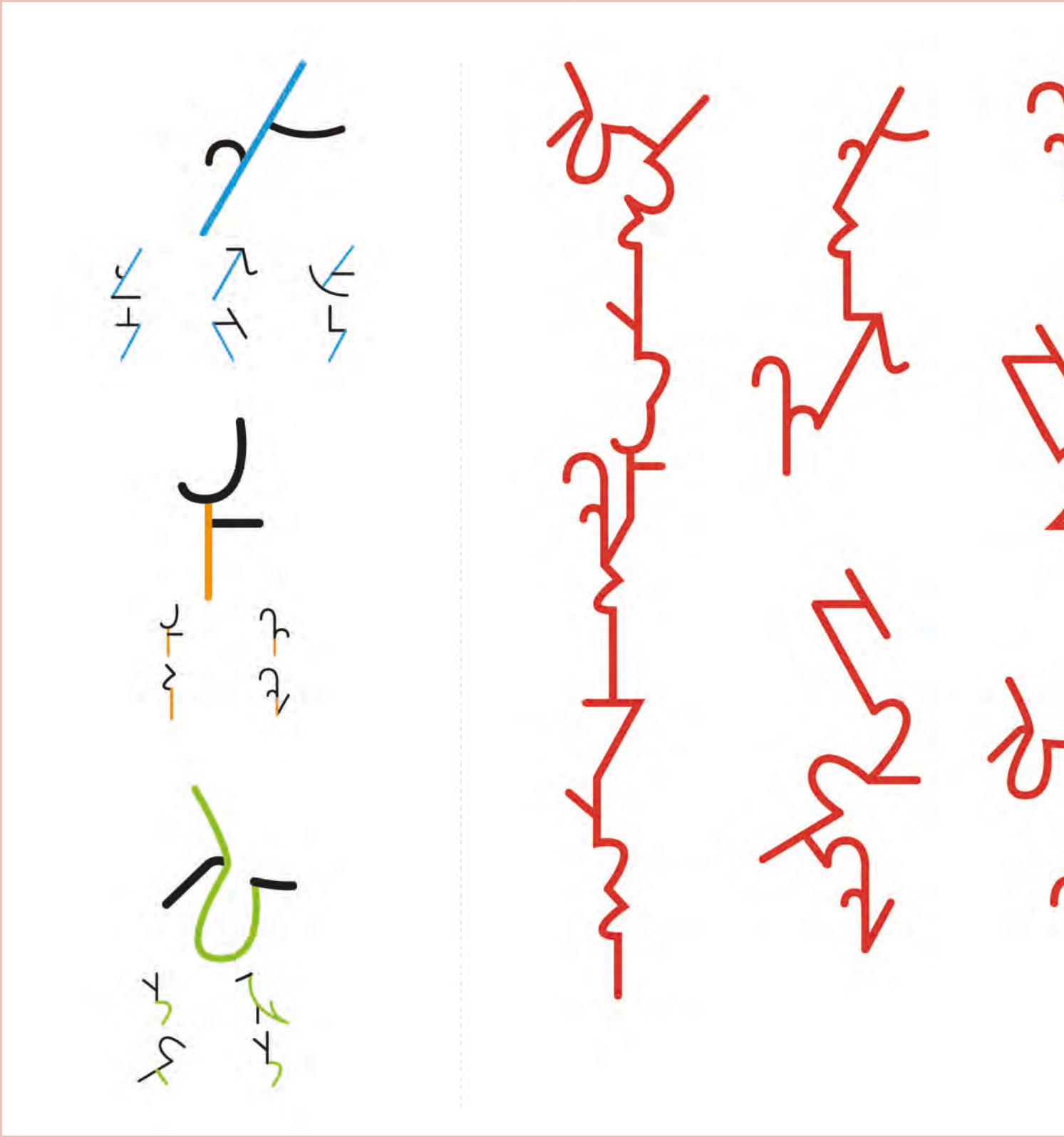
The *BarCode* by Angela Barbato (a.y. 2025/2026) builds a visual code starting from the logic of digital circuits. The signs are modular, built on a pixel grid, and each corresponds to an operational function: Start, Input, If, Else, Split, Merge, Loop, Store, Transform, Pass, Block, End. The system has a precise structural property: only when the interlocking of the signs from left to right follows the correct procedure is a complete circuit generated, in which the negative space produces a second visual structure that emerges from the interstices. Full and empty are interchangeable: meaning does not reside in the isolated sign but in the relation between signs and the space that separates them; this relation is activated only if the sequence is correct ③.

The *Sanguis* system by Alessia Matuozzo (a.y. 2025/2026) constructs a vertical writing code by concatenating angular strokes and curves, with a rhythm that evokes flow and pulsation. The lateral branches of the signs translate a ramified morphology into coherent alphabetic units. The system envisages a fusion mechanism: two signs can join into a compound sign, expanding the repertoire of the code. Red declares the generative principle: the system is inspired by the blood that flows through the veins ④.

Mko by Michele Zambrano (a.y. 2025/2026) is a writing system that comprises letters, numbers, diacritics, punctuation marks and special symbols, whose generative principle is the visual synthesis of the tarot figures. The formal vocabulary is extremely reduced: circles, semicircles, vertical and oblique strokes. Each sign is constructed on a grid: the circle can stand above or below the median line, the vertical stroke crosses it at constant angles. The composition of words takes place through the juxtaposition of these elements according to fixed rules, producing visually coherent



②
Anna Ferrara, Alfabeto botanico, Napoli 2026.
Anna Ferrara, Alfabeto botanico, Naples 2026.



④
Alessia Matuozzo, Sanguis, Napoli 2026.
Alessia Matuozzo, Sanguis, Naples 2026.



sequences in which rhythm is given by the alternation between circular and linear components. Additional circles function as diacritical modifiers that alter the base sign, producing accented and specialised variants ⑤.

The system by Martina Farina (a.y. 2025/2026) stands on the border between alphabet and visual notation. Designed as a system of logograms circumscribed to the medical field, it was conceived to annotate surgical procedures in real time.
The signs derive from the morphology of surgical instruments (scissors, forceps, retractors) reduced to essential geometric forms through clean lines, controlled angles and a modular structure. The generative principle is procedural: the signs do not describe objects but actions, and their sequence constructs the operational protocol. The sequence applied to an appendectomy shows the system in use: incision, isolation, cutting, removal, suture; each phase is encoded by a group of signs separated by a dash, with a baseline that marks the rhythm of the operation. The precision of the notation is not a stylistic choice but a functional necessity, and this constraint becomes the formal engine of the project, with results that closely recall the graphic notations developed by Roger Penrose, mathematician and physicist, Nobel laureate in physics in 2020, to represent complex mathematical operations (Lussu, 2016); a precedent that the student was not aware of ⑥.

The system by Rebecca Aiardo (a.y. 2025/2026) draws on the visual vocabulary of alchemy: circles, crosses, arrows, triangles and planetary symbols are reorganised into a coherent alphabet in which each sign carries with it the esoteric quality of its source.
The composed words are arranged in space as formulae, diagrams in which the relative position of the elements, the directional arrows and the circular nodes construct a spatial visual syntax. The text is not read in sequence but decoded in space, like a map or an operational instruction. Every composition requires the reader to orient themselves in space before decoding the signs ⑦.

These are projects that differ in theme and complexity, but the principle that governs them is the same.

Protocollo Hal Zaan: a generative system
Davide Venditti's undergraduate dissertation, discussed in March 2026 at the Accademia di Belle Arti di Napoli under my supervision, with Giulio Galli – type designer, researcher, lecturer and PhD candidate at the Readsearch laboratory of the University of Hasselt, where he conducts research on parametric typography – as co-supervisor, titled *Protocollo Hal Zaan. Un sistema di scrittura generativa basato su modelli morfogenetici*, builds a writing system inspired by the solar system, in which each planet possesses a dynamic glyph

generated algorithmically from its own real physical and astronomical characteristics. It is not an alphabet that represents the planets, but a system in which the planets produce their own signs.
The project is articulated on two distinct and interdependent levels. The first is a family of base glyphs generated from the same formal principle: a structure with lobes, bifurcations and strokes that expand or contract according to constant parameters. These glyphs are not letters in the conventional sense but generative modules – the formal vocabulary from which the system draws. The second level is that of the dynamic planetary glyphs: the physical characteristics of each planet – such as atmospheric composition, geological structure, orbital cyclicality and surface anomalies – are translated into parameters that generate the forms of the sign.
The glyphs are animated: they move, contract and expand continuously, as if the planet were breathing. The form is not a fixed state but a process in becoming; the glyph is as alive as the celestial body it represents.

380

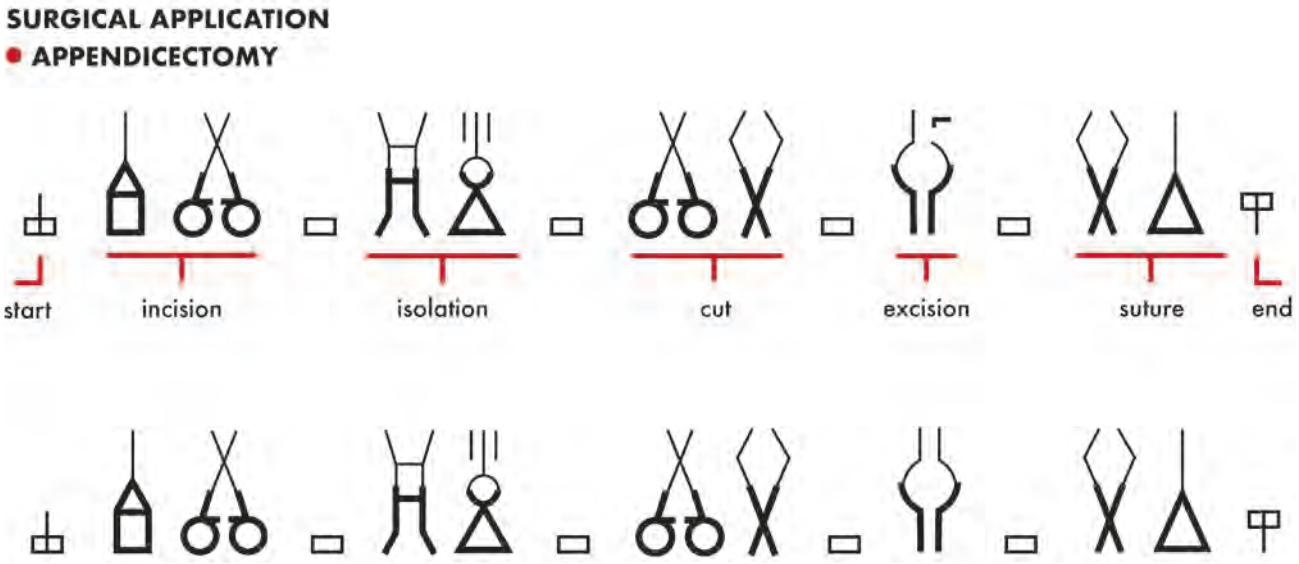
For instance, for Jupiter, parameters such as atmospheric flows, the red spot, cycles and frost produce a swirling and stratified form, dynamic and curved. For Mercury, a rocky planet, parameters such as fractures, hills, mountains, valleys and instability produce a shattered, closed and imperfect edge. The difference between the two glyphs is immediate and necessary: two radically different planets produce radically different glyphs, not out of aesthetic choice but out of coherence of the system ⑧.

Equally legible are the glyphs of the other gaseous planets. Saturn is governed by a deep cyclicality: the atmospheric system remains ordered for long periods, accumulating energy until it is released in sudden and violent events. The Great White Spot is the most visible expression of this mechanism, a planetary storm that emerges, grows and dissolves, restoring the planet to a new equilibrium.
The glyph inherits this logic: an overall stable form, traversed by slow modulations that propagate without ever breaking its coherence. Neptune, by contrast, is the planet of torsion: parameters of turbulence, asymmetry and energy generate a centrifugal sign that deforms along irregular trajectories, projecting outwards like the magnetic storms that characterise it. Uranus carries into its glyph its own fundamental anomaly: the rotational axis almost parallel to the orbital plane enters the sign as a structural inclination. The variation is slow, the noise contained, and the descriptors, compact, misaligned, unstable, fractured, produce a closed and rounded form that holds its energy rather than emitting it. If Neptune explodes, Uranus contains ⑨.

On the theoretical level the project touches on several issues that deserve attention. The first concerns the relationship between form and meaning: the physical characteristics of the planet enter the system as parameters, and the system generates a form that is the offspring of those characteristics, not an arbitrary representation of them: Jupiter's glyph is swirling because Jupiter is swirling, Mercury's glyph is shattered because its surface is shattered. The second concerns the boundary between design and computation: the designer does not directly draw the sign but designs the system that produces it, and the choices about parameters, weights and noise thresholds are nevertheless precise authorial choices; the author does not disappear but moves to a higher level. The third concerns the boundary between writing, notation and diagram: the planetary glyph is simultaneously a sign, a datum and a dynamic image, suggesting that a system of signs can at once be an instrument of communication, a register of information and a visual representation of a process ⑩.

The passage from the introductory exercise to the dissertation is not a change of scale but a deepening of the same method: defining a generative principle, building the rules of the system, verifying its coherence, iterating. What in the exercise is accomplished intuitively and by hand, in the dissertation is accomplished more explicitly and with the aid of code. The difference is not one of nature but of instrument: in both cases the designer does not draw forms but builds systems, does not produce solutions but defines rules. In the exercise the rules are implicit in the gesture, in the choice of the module, in the coherence that the student builds through successive attempts. In the dissertation the same rules become parameters, functions, noise thresholds, but the underlying question is identical: what generates this sign, and why this one rather than another? Venditti's dissertation is the demonstration that this educational practice can generate original and theoretically grounded research.

Conclusions
What the presented cases have in common is neither their aesthetics nor their theme, but their method: they all originate from the definition of a generative principle, its systematic application, the verification of its results and the progressive construction of rules. Illegible alphabets are not exercises in creative freedom but exercises in rigour: they force students to build rules, to apply them coherently, to verify their results, to modify them when they do not work. Every decision entails another, and the system holds or does not hold according to the coherence of these implications. Moreover, designing an alphabet that no one can read is, paradoxically, one of the most effective ways of understanding how a legible one works.



⑥
Martina Farina, Notazione chirurgica, Napoli 2026.
Martina Farina, Notazione chirurgica, Naples 2026.



⑦
Rebecca Aiardo, Vocabolario alchemico,
Napoli 2026.
Rebecca Aiardo, Vocabolario alchemico,
Naples 2026

When meaning is suspended, the student can more easily concentrate on form: on optical corrections, rhythm, proportions, the distribution of full and empty spaces, and above all on the coherence of the system that holds the signs together.
I deliberately place this exercise at the beginning of the course because it opens a field of questions that remains alive throughout its duration: what makes a sign appear to belong to a system? What is a system? What is a code? And, even before that, what is writing? What distinguishes coherence from uniformity? In what way does an empty space become an integral part of the text? What does it mean to design a code rather than merely apply a convention?
These are questions that run through the history of visual culture whenever someone decides to build a new system of signs. In attempting to address them, students learn to reason about generative principles, about the relations between signs and about the organisation of space, opening themselves to the possibility of imagining alternative writing systems, hypothetical languages and visual codes that do not yet exist. Today these questions acquire renewed relevance.

In a context in which algorithmic tools and artificial intelligence systems are able to generate forms and variants rapidly, it becomes increasingly important to know how to design the systems that make such forms possible. Governing a generative process, defining parameters, setting constraints and critically evaluating the results requires the same *forma mentis* that is built by designing an alphabet by hand. From this point of view, this exercise represents an educational device that trains a competence destined to become ever more central to the culture of contemporary design.

REFERENCES

Andersch, M. (1989). *Tracce, segni, caratteri. Sulla scrittura dei caratteri, la sperimentazione con gli alfabeti e l'interpretazione dei testi.* Ulisse Edizioni, Torino.

Bandinelli, A., Lussu, G., Iacobelli, R. (1990) *Farsi un libro. Propedeutica dell'autoproduzione: orientamenti e spunti per un'impresa consapevole. O per una serena rinuncia.* Biblioteca del vascello / Stampa Alternativa, Roma.

Bringhurst, R. (2004) *The elements of typographic style.* (3rd ed.) Hartley & Marks, Vancouver, Canada.

Dalgarno, G. (1661). *Ars signorum, vulgo Character universalis et lingua philosophica*. Excudebat J. Hayes, Londini.

Drucker, J. (1994). *The Visible Word: Experimental Typography and Modern Art, 1909 -1923.* University of Chicago Press, Chicago, Illinois.

Eco. U. (1993). *La ricerca della lingua perfetta nella cultura europea.* Roma-Bari, Laterza.

Gerstner, K. (2019). *Designing Programmes. Programme as typeface, typography, picture, method.* Lars Muller Publishers [I ed. 1964].

Harris, R. (1998). *L'origine della scrittura.* Stampa Alternativa, Viterbo.

Hochuli, J. (2008). *Detail in typography. Letters, letterspacing, words, wordspacing, lines, linespacing, columns.* Hyphen Press, London.

Kircher, A. (1663). *Polygraphia nova et universalis ex combinatoria arte detecta. Qua quivis etiam linguarum quantumuis imperitus triplici methodo.* Ex typographia Varesij, Rome.

Leibniz, G. W. (1666). *Dissertatio de arte combinatoria.* Joh Simon Fickium et Joh Polycarp Seuboldum, Leipzig.

Lussu, G. (1999). *La lettera uccide. Storie di grafica.* Stampa Alternativa & Graffiti, Viterbo.

Lussu, G. (2013). *Tebe dalle sette porte.* ISIA, Urbino.

Lussu, G. (2016). *Altri fiumi, altri laghi, altre campagne e altre storie di grafica.* Stampa Alternativa, Viterbo.

Noordzij, G. (2005). *The Stroke: Theory of Writing*. Hyphen Press, London [I ed. olandese 1985].

Peterson, D. J. (2009). Stick to the Script: Orthographies, Fonts and Philosophy. Third Language Creation Conference, Providence.

Peterson, D. J. (2015). *The Art of Language Invention.* Penguin Books, New York.

Perondi, L. (2012). *Sinsemie. Scritture nello spazio.* Stampa Alternativa & Graffiti, Viterbo.

Serafini, L. (1981). *Codex Seraphinianus.* Franco Maria Ricci, Milano.

Unger, G. (2007). *While You're Reading.* Mark Batty Publisher, New York.

Venditti, D. (2026). *Protocollo Hal Zaan. Un sistema di scrittura generativa basato su modelli morfogenetici.* Tesi di laurea triennale, Accademia di Belle Arti di Napoli.

Wilkins, J. (1668). *An Essay towards a Real Character and a Philosophical Language.* Sa. Gellibrand, and John Martyn, Royal Society, Londra.

BIO

Paola Antimina Tuccillo

Paola A. Tuccillo (Napoli, 1976) è designer della comunicazione e creative director dello studio ntdesign, fondato a Napoli nel 2006. Si occupa di progettazione grafica e comunicazione visiva per ambiti culturali e istituzionali. Dal 2022 insegna Lettering all'Accademia di Belle Arti di Napoli. Socia senior AIAP e membro SID.

Paola A. Tuccillo (Naples, 1976) is a communication designer and creative director of ntdesign studio, founded in Naples in 2006. She works in graphic design and visual communication for cultural and institutional clients. Since 2022 she has been teaching Lettering at the Accademia di Belle Arti di Napoli. AIAP senior member and SID member.



AIAP CDPG > CENTRO DI DOCUMENTAZIONE SUL PROGETTO GRAFICO
AIAP CDPG > GRAPHIC DESIGN DOCUMENTATION CENTRE



PIÙ DI UN ARCHIVIO
MORE THAN AN ARCHIVE

WWW.AIAP.IT >AIAP.IT/CDPG/



The new AIAP CDPG digital platform is a project funded by the European Union – Next Generation EU within the framework of the PNRR (National Recovery and Resilience Plan) in accordance with Directorial Decree No. 385 dated 19/10/2022 – Sub-investment 3.3.2 – Support to cultural and creative sectors for innovation and digital transition. Project Ref. No. TOCC 0001515, COR 15905620, CUP C87I23000580008.

Co-funded by the European Union

MINISTERO DELLA CULTURA

2026 NEW ITEMS IN AIAP BOOKSHOP!



PINK
Women of Italian Graphic Design. From the Origins to Contemporaneity



Franco Bassi.
Insegnante e grafico
Dalla Scuola d'Arte di Cantù
alla Olivetti

Riflessi
For a [Disordered] Interpretation
of Italian Graphic Design

aiap.it/libreria/

AIAP EDIZIONI

Next issue 44

GRAPHIC DESIGN FOR THE PUBLIC
COMMUNICATION, ACCESS, AND CIVIC EXPERIENCE

Il n. 44 di Progetto Grafico invita a esplorare criticamente il ruolo del graphic design, della comunicazione visiva e dell'information design nel settore pubblico.
Il numero considera il design della comunicazione come un'interfaccia fondamentale tra istituzioni e cittadini, capace di incidere sulle modalità con cui le persone accedono ai servizi, comprendono le informazioni, si orientano all'interno dei sistemi pubblici e partecipano alla vita civica e sociale.

La call accoglie in particolare ricerche dedicate ai temi dell'accessibilità e dell'inclusione, della trasformazione digitale e della crescente complessità dei sistemi informativi pubblici, della progettazione e valutazione delle interfacce fisiche e digitali, dell'identità e della coerenza visiva delle istituzioni e delle forme multimodali della comunicazione pubblica. Invita inoltre a riflettere criticamente sulle responsabilità etiche e politiche del design e sul suo potenziale nel favorire chiarezza, trasparenza, fiducia e relazioni più efficaci tra cittadini e istituzioni pubbliche.
I contributi possono comprendere saggi scientifici, casi studio e ricerche applicate, indagini storiche, oltre ad artefatti di comunicazione scientifica quali infografiche, mappe, visualizzazioni sperimentali, video e rappresentazioni interattive.

Issue No. 44 of Progetto Grafico invites contributions that critically explore the role of graphic design, visual communication, and information design within the public sector. The issue considers communication design as a crucial interface between institutions and citizens, shaping how people access services, understand information, navigate public systems, and participate in civic and social life.

The call particularly welcomes research addressing accessibility and inclusion, digital transformation and the growing complexity of public information systems, the design and evaluation of physical and digital interfaces, institutional identity and visual coherence, and multimodal forms of public communication.
It also encourages critical reflection on the ethical and political responsibilities of design and on its potential to foster clarity, transparency, trust, and more effective relationships between citizens and public institutions.
Contributions may include scientific articles, case studies and applied research, historical investigations, as well as scientific communication artefacts such as infographics, maps, experimental visualisations, videos, and interactive representations.

Progetto Grafico
International Journal
of Communication Design

ISSN PRINT 1824-1301
ISSN ONLINE 3103-5876

pgjournal.aiap.it